BEMUTATÓK: Heroes of Might & Magic III, Sim City 3K

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

Commando végigjátszás

Q2 vs. Unreal

Játék pszichológia

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/9 – 896 Ft

A hónap sztárjai

Final Fantasy VII

M.A.X. 2

Játékdömping

DOMINION
SANITARIUM
TEAM APACHE
ROBO RUMBLE
INDUSTRY GIANTS
HADES CHALLANGE
DEATHTRAP DUNGEON
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Virtual World
CD-ROM Software
ÓRIÁSI NYITÓ BULI !
Az ország legszebb bevásárlóközpontjában, az augusztusban nyíló Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbulit tartunk 1998 augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk !
Amivel várunk:
- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők
(3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek !
- rengeteg kedvezmény és akció :
A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.
- Sőt,ha ezt a hirdetést felmutatod, a helyszínen sorsoláson vehetsz részt amelyen többszáz értékes nyeremény talál gazdára.
Monster 3D II
DIAMOND
Mammut®
...És egy fantasztikus kedvezmény...
DUNE 2000
6.990.- Ft
...csak a Mammutban első 100 vásárlónak , exkluzív ajándékkal ! EZT NE HAGYD KI !
DUNE 2000
JÖN!!!
Csak nálunk!!!
6990.- Ft + exkluzív ajándékkal

Virtual World CD-ROM Software

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3˚ Millennium	9880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2.0	**3880**
Agent Armstrong	**3990**
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	**4880**
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	**2990**
Banzai Bug	**1990**
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Bicycle Classics	**1480**
Black Dahlia	11870
Blade Runner	**5990**
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	**3990**
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	**4880**
Constructor	9880
Croc	**4990**
Dark Colony	**1880**
Dark Earth	5880
Dark Omen	**5990**
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	**2990**
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	**9880**
Dungeon Keeper	5990
Earth 2140	**5880**
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	**4880**
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	**10880**
Formula 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	**3990**
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	**9880**
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6990
Ignition	**2990**
Imperialism	9880
Incubation	**2880**
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4990
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	**2990**
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	**2990**
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880

M.A.X. 2	**11880**
Mechcommander	**11880**
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	**9880**
Nightmare Creat.	**9880**
Nuclear Strike	1990
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	**2990**
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	**9880**
Sabre Ace	**3990**
Scorched Planet	**990**
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	**4990**
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	**9880**
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	**2990**
SWAT 2	**9880**
Team Apache	**11880**
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	**3990**
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	**4990**
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6990
Worms 2	2990
X Files UA ! ! ! ! !	**4990**
Xenocracy	**11880**
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Szept. 31-ig, ill a készletek erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák.

1 Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

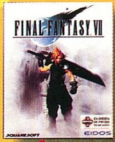
2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

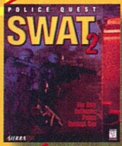
! AKCIÓ !

Dark Colony — ~~9990.-~~ 1880.-

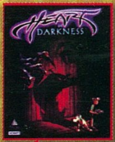


Final Fantasy VII — ~~12 990~~ 10.880

Bicycle Classics — ~~10990.-~~ 1480.-

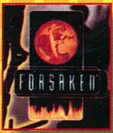


SWAT 2 — ~~12.990~~ 9880



Heart of Darkness — ~~12.990~~ 11.880

Team Apache — ~~12.990~~ 11.880



Forsaken — ~~9990.-~~ 4880.-

Blood Omen — ~~11990.-~~ 1880.-

Dune 2000 — ~~11990.-~~ 8880.-

NFS 2 SE — ~~9990.-~~ 2880.-

World Cup 98 — ~~11990.-~~ 6880.-

Starcraft — ~~9990.-~~ 5880.-

Klubtagsági Akció !

Ha 1998.09.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen járékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.

Név: ....

Cím: ....

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 317-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

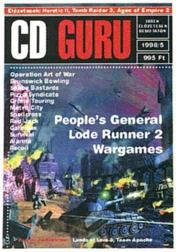
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

INTRO

Sziasztok!

Különösképpen nem mondható el az idei nyárról, hogy eseménytelenül és semmit mondóan telt volna. Itt van mindjárt ez a meleg, komolyan csodálkozunk rajta, hogy volt elég erőnk összehozni ezt a számot ebben a nagy hőségben. Persze azért volt rá inspiráció, hiszen ez a hónap sem szűkölködött jó programokban. Itt volt mindjárt a Final Fantasy VII és a MechCommander. Mindkét program elnyerte mindenkinek a tetszését, bár tény és való, az FF VII-tel kapcsolatban voltak viták. Persze ezen kívül is akadtak jócskán érdekességek, de ezeket majd úgyis kibogarásszátok a tartalomjegyzékből.



Kicsit változtattunk a CD összetételén, ettől a hónaptól kezdve állandóan találhattok majd programozással kapcsolatos dolgokat a korongon. Leporoltuk az annakidején abbahagyott film rovatot is, ezentúl az összes mozikba kerülő fillmről olvashattok majd a CD-n, és persze a rendelkezésre álló trailereket is feltesszük majd. Aggodalomra semmi ok, akik a CD többi részét féltik a filmáradattól, azt megnyugtatjunk, a VIVO technológiának köszönhetően nem foglalnak nagy helyet. Számíthattok még változtatásokra, lassan kialakul a kép, hogy mit hagytunk le a korongról, vagy minek kell egy kicsit kisebb vagy nagyobb hangsúllyal szerepelnie.

Akik szeretik extra kiadványainkat, azoknak ajánljuk a már megjelent E3 CD 98-at. Egy kicsit késtünk a megjelenéssel, de ha egy pillantást vettet a CD kivitelezésére és tartalmára meg fogja érteni, hogy miért. Ennél átfogóbb képet azt hiszem nehezen találhattok máshol, a felrakott demo, avi és anim hegyekről már nem is beszélve.

A CD GURU rajongók figyelmét felhívjuk a legújabb számra, mely már kapható az ujságárúsoknál.

További kellemes mindenfélét kívánunk nektek, bár mire ezeket a sorokat olvassátok, már itt kopogtat az ajtónkon a szeptember.

GURU Team

GIGAByte

A Szív TV műsorán

Adások:	***augusztus 26 szerda***	***17.00***
	szeptember 2 szerda	***17.00 (ism)***
	szeptember 9 szerda	***17.00***
	szeptember 16 szerda	***17.00 (ism)***
	szeptember 23 szerda	***17.00***
	szeptember 30 szerda	***17.00 (ism***

Műsor info: ***Gameland Tel.: 284-1471***

Közreműködik a

PC GURU Team

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

NEWS

6 Lord British levele
7 Max Payne
7 Need for Speed III
8 Starcraft: Brood Wars
8 Rage of Mages
9 Command & Conquer 2: Tiberian Sun
10 Fly!
10 Empire Earth
11 Age of Empires: The Rise of Rome
11 Aliens vs. Predator
11 Test Drive 5

BEMUTATÓ

12 Heroes of Might & Magic III
16 Chaos Kingdom
17 Sim City 3000

JÁTÉKLEÍRÁS

14 Robo Rumble
18 Team Apache
22 Deathtrap Dungeon
28 Dominion
32 Final Fantasy VII
37 Redneck Rampage
40 MechCommander
44 Panzer Commander
46 Industry Giant
50 M.A.X. 2
54 Commandos
59 Hades Challange
60 Sanitarium
70 Of Light and Darkness
71 World League Soccer
102 Bard's Tale

TALLÓZÓ

68 Quake
74 Saitek joy
75 Diamond HomeFree
76 Internet Phone
77 ParaRadio
78 Q2 vs Unreal
80 Játék pszichológia
82 PC Dash
83 Windows 98
93 Utility
94 3D generációk
98 Computer Books
99 Elgondolkodó
100 Grab
104 Tes(z)t rovat
109 VIVO
112 MiHol 98/01

ROVATOK

90 Hardware News
96 Shareware játékok
106 Tuning
110 Levrov
113 Cheat
114 Külvilág

A hónap játéka

Nos, gyerekek, most már meg tudom érteni a japánokat, akik képesek voltak több millió példányt vásárolni a Final Fantasy sorozat egyes részeiből! Ez a játék egyszerűen fenomenális! Fantasztikus! Legalábbis szerintem… Annál meglepőbb, hogy mégis vannak emberek, akiknek valahogy nem jön be a dolog, és ami még megdöbbentőbb, hogy Pellus mester – akit igencsak merész dolog lenne hozzá nem értőnek titulálni - is ezek közé az egyének közé tartozik.

Nem tudom, mi lehet az, ami miatt annyian ódzkodnak tőle, különösen, mivel a másik tábor teljesen begolyózik az örömtől, hogy ilyen fantasztikus programmal játszhat. Sokakat megkérdeztem erről, és legnagyobb megdöbbenésemre éppen azokat a tulajdonságokat hozták föl negatívumként, amiket én az égbe magasztalok. Egyesek szerint a grafika ronda. Szerintem nincs vele semmi gond. Szokatlannak szokatlan, de rendkívül hangulatos, és mondjatok még egy játékot, amikben ilyen effektek vannak! (Láttátok már a lények megidézését? Az valami csodaszép.)

Van, aki az RPG elemek kis számát kifogásolja. Ejnye, ilyen szemmel nézve, lehet, hogy tényleg nem ez az évszázad durranása, de ki mondta, hogy ez egy Wizardry killer akar lenni? Nem, barátocskáim, ez egy vérbeli Nem-is-tudom-milyen-kategóriába-sorolhatnám game! Nem biztos, hogy a régi, megrögzött gondolkodásmód alkalmazandó jelen esetben, hiszen alapvetően itt nem egy angol vagy amerikai programról van szó, hanem egy vérbeli japán csodáról, ahol lényegesen mások a hagyományok. Ez szinte olyan, mintha a művészfilmeket akarná valaki a hollywoodi piff-puff csodákhoz hasonlítani.

Még egy főbb kifogásuk volt az elégedetlenkedőknek: Azt mondták, hogy a történet túlságosan, sőt, teljesen lineáris. Ez bizony igaz. Olyannyira az, hogy jóformán mást sem kell tenni, mint nyomva tartani az iránygombok egyikét, a karaktereink meg boldogan végigcsámborognak az egyetlen, előre meghatározott útjukon. Hát, ebben tényleg nem sok kihívás lenne, DE: még így is olyan hosszú a játék, hogy noha már vagy hatvan órát játszottam vele, még mindig csak az első CD-n járok a háromból. Azon kívül a történet olyan nagyszerűen van megalkotva, hogy olyat még európai produkcióban soha, ismétlem: SOHA nem láttam! Tisztára mintha egy könyvet olvasnék. Hát akkor mi a probléma? A játék hosszan tartó szórakozást biztosít, gyakorlatilag kiküszöbölve az elakadás oly dühítő heteit.

Egyszóval, ez a játék tökéletes! Az első olyan program, amire hajlandó lennék megadni a 100%-ot.

Biro

LORD BRITISH LEVELE

Ritkán fordul elő egy szerkesztőség életében, hogy levelet kap egy királyi méltóságtól. Most mégis ez történt, bár annyi szépséghibája van a dolognak, hogy futár vagy postagalamb helyett e-mail-en keresztül jött az üzenet. Képzelhetitek az izgalmamat, amikor elkezdtem olvasni a levelet, elvégre mégiscsak egy királyról van szó. Nem kisebb személyiség állt szóba velünk, mint Lord British, Britannia uralkodója. Ezen kívül persze számos cím birtokosa, sokan ismerik még Richard Garriot, az Origin egyik kulcsembereként. Az Ultima sorozat lassan a végéhez közeledik. Az Ascension lesz a harmadik trilógia harmadik része, Lord British szerint az utolsó. A játékkal kapcsolatban rengeteg félreértés látott napvilágot, ezeket igyekszik helyretenni a levél. Persze az egészet nem tudjuk leközölni, hiszen nincs felesleges öt oldalunk, de azért a legfontosabb részleteket meg kívánjuk osztani az olvasóval. Következzen hát Lord British, vagyis Richard Garriot.

Kedves barátaim és Britannia hűséges alattvalói!

Örülök, hogy még ennyi év után is az Ultima sorozat rajongói között tudhatlak benneteket. A kilencedik rész minden eddiginél magasabbra állítja a lécet. Jogosan kérdezhetitek, mi is a célunk az Ascension-nal? Erre egy szó a válasz: mestermű. Mi nem egy játékot akarunk csinálni a sok közül, mi a tökéletes Ultima-t akarjuk létrehozni. Ez nem Tomb Raider, nem Doom, de még nem is Heroes of Might and Magic 2 lesz, ez Ultima lesz, mégpedig a legjobb. Késni fogunk, ez már biztos. Mi azonban addig csiszoljuk a játékot, amíg biztosak nem leszünk abban, hogy ő a legjobb. Nem tetszik egy varázslat effekt? Újrarajzoljuk. Nem jó a zene? Újrakomponáljuk. Mindent elölről kezdünk, egészen addig, amíg 100%-osan meg nem leszünk elégedve az eredménnyel.

... Még néhány évvel ezelőtt is reménykedtem abban, hogy a Végső Ultima már tényleg a virtuális világban fog játszódni. Sajnos azonban a technika lemaradt az Ultimákhoz képest. Hiába álmodoztam én olyan világról, ahol egy sisak felvételével átkerülhetünk egy másik dimenzióba, sajnos erre még várni kell néhány évet. Sebaj, eddig 20 évet töltöttem el ebben a szakmában, remélhetőleg a következő 20 évet már a saját virtuális világomban tölthetem.

... mindig is az volt a fő célkitűzésem, hogy az Ultima sorozatban te ne csak egy báb legyél, akit a programozók kénye-kedve terelget Britanniában. Te az Avatar vagy, egy élő, létező világban, Britanniában. Ezért készítettem szövettérképeket, ezért adtam a sorozat régebbi tagjaihoz mágikus szimbólumokat, ez volt az oka a kézikönyveknek. Ezek az apróságok remélhetőleg segítettek elfelejteni, hogy a monitor előtt ülsz, és nem Britannia havas hegyei között kóborolsz.

És most következzen néhány olyan rész, amit különösen sokan szerettek volna megbeszélni velem.

Mindenki szeretne együtt utazni Avatar régi cimboráival. Mi is sokat törtük a fejünket azon, hogy lehetne a csapatot megvalósítani az Ascension-ban. Sajnos azonban számtalan probléma felmerült. A fair play érdekében meg kellene többszöröznünk az ellenfelek számát, külön ki kellene dolgozni egy party inventory rendszert, s a 3D megjelenítéssel is gondjaink adódtak. Választanunk kellett tehát, vagy csapatot csinálunk, de akkor felborítjuk Britannia egyensúlyát vagy pedig engedjük Avatart egyedül kóborolni. Mi az utóbbi mellett döntöttünk, de azért megtaláltuk a megfelelő kiskapukat. A játék folyamán csatlakozhat hozzá NPC, de nem lehet majd irányítani. Saját élete lesz, s ő maga fog felelni a sorsáért. Ha úgy tartja kedve harcol az oldalunkon, de ha rossz napja van, akkor inkább a kocsmában múlatja az időt.

... sokan és jogosan panaszkodtatok a Pagan akció részeire. Az ottani ugrándozás sok játékos kedvét elvette. Most oda ugrik Avatar, ahová te mondod és akkor amikor te akarod. Azt hiszem így már elég fair...

... olyan történettel szőjük át a játékot, mely hitelessé teszi a szörnyek felbukkanását, egy amúgy békés városban.

Végezetül szeretném bemutatni azokat az embereket, akik nélkül ma nem itt tartana az Ultima sorozat. Jelenleg 16-an dolgozunk ezen a projecten. 3 programozó (Herman, Gary, Chuck), kikkel már évtizedek óta együtt dolgozom, 2 új belépő a Westwood és a 3DO csapatából (Dave, Jim), a C&C vezető programozója (Bill). Aztán ott vannak a remek grafikusok, akik valóra váltották az álmaimat (Jennifer, Scott, Bob, Michael, Scott, Cari) és az Origin belső művészei (Art, Victor). Rajtuk kívül persze még rengetegen dolgoznak az Ascension-ön, köszönet mindnyájuknak.

Remélem sikerült eloszlatnom néhány félreértést ezzel a remek játékkal kapcsolatban. A mielőbbi viszontlátásra akár az Ultima Online világában, akár jövőre az Ascension-ban.

Üdvözlettel

Lord British
alias Richard Garriot

* Lauren Ward Larsen személyében új csapatjátékossal bővült a 3DO Company. A hölgy a management vonalat erősíti.

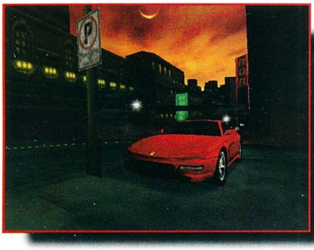
* A StarCraft már több mint egy millió eladott példánnyal büszkélkedhet. A program népszerűsége a Brood War megjelenése után, nagy valószínűséggel csak tovább növekszik majd.

* Egy „szívem csücske" hír. Diablo klánunk a közelmúltban 'real' gyűlést is megejtett. Úgy tűnik, példánk ragadós, nem is véletlenül. Live klángyűlés RULEZ!

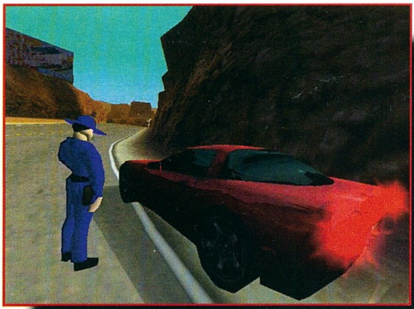
* Augusztus elején megjelent az egyetlen „online only" CCG, Chron X, következő kiegészítő szettje, az Ascension. A regisztrált felhasználók tizenöt promo lapnak örvendhetnek. Az érdeklődőknek ajánlott honlap címe pedig: http://www.GeneticAnomalies.com/ChronX.

* Első hallásra mókás hír, hogy állítólag a repülőtereken diplomatatáskás, jól öltözött

NEED FOR SPEED III



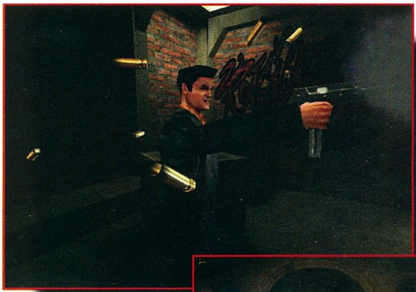
Már nagyon itt lóg a levegőben az Electronic Arts programja is a levegőben. Azt hiszem a sebesség megszállotainak sosem elég.



Ráadásul a talán legnagyobb rajongótáborral rendelkező Need for Speed harmadik részében se szeri, se száma a vonzzó lehetőségeknek. Ha akarsz, gyorshajtókat lefülelő és természetesen leköröző rendőrautók, de persze, ha az jobban tetszik, a nekik fricskát mutató szupergyors kocsik vezetője is lehetsz. A döntés a Tied. Tizenkét kocsi és nyolc pálya alkotja a kínálatot. A látványt nem hiszem hogy ragoznom kéne, hiszen elég a képekre nézni és máris megmozdul valmi, ott legbelül. Vagy nem?

MAX PAYNE

Már látom, az ehavi hírekben is arat a shooter kategória, hiába, az egyik legnépszerűbb típus. Ez persze nem baj, nem is véletlenül van így, csak nem bírtam ki, hogy ne jegyezzem meg. Be kell vallanom, hogy a mostanában érkező shooterek ráadásul egyre szebbek, és szerencsére a készítők számára a realisztikus kivitelezés minősége nem feltétlenül azt jelenti, hogy bokáig tocsogtok a vérben.

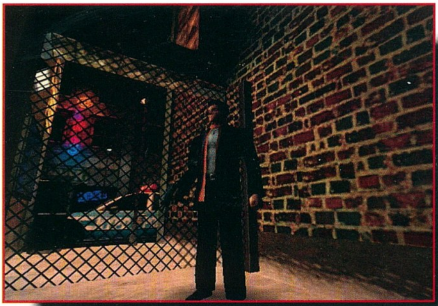


Max Payne valaha rendőrtiszt volt, most különleges ügynök, de a lényeg ugyanaz, az igazság oldalán harcol, bármi áron. Maffia, ital, nők, szerncsejáték, szóval egy metropolisz árnyoldalainak teljes kínálata megjelenik, akárcsak az akciófilmekben. Úgy is fogod magad érezni, mintha egy movie főszereplője lennél, magányos hős a világ ellen, egy szebb világért.

A játék helyszíneinek designere Petri Jarvilehto, ő a felelős a 3D környezetért. A rendőrautók villogó fénye baljós hangulatot kölcsönöz a grafittikkel tarkított falaknak...

Profi. Ellenfeleid emberek, egytől egyig, de úgy tűnik, megszolgáltak a halálra...

A karakterek egyébként csontvázakra épülnek, és ez meg is látszik a mozgásukon. Az animáció finomsága ezért erőssen gépfüggő lesz, ez van. Az ajánlott konfiguráció: Pentium II 300, 64 MB RAM, Voodoo2.



urak kerülgetik az üdítős automatákat, de nem a felfrissülés reményében. „Vonzalmuk" az elektromos ellátás felé irányul, ahová bedughatják lemerült laptopjaik csatlakozóit. A növekvő igények miatt, a főbb nyugati repülőtereken hamarosan új szolgáltatást kínáló cég jelenik meg, lehetővé téve professzionális számítógépek bérlését, és az Internet elérését, néhány órára. A világ rohan tovább...

* A Blizzard gondol a jövőre. A Diablo II VoxWare technológiája real time voice kommunikációt tesz majd lehetővé a multiplayer játékosok számára a Battle.net-en. Amiről tegnap még csak álmodtunk, úgy tűnik hamarosan valóság lesz. Remélem, hogy a céget elhagyó tíz ember nem okoz csúszásokat a határidőkben. * Ha minden igaz, mire ezt olvassátok, újabb Diablo patch jelent meg, ezúttal az 1.07-es.

* Még alig fejeztük be a Might & Magic VI-ot, máris itt a

RAGE OF MAGES

Ezidáig imeretlen, orosz fejlesztő, a Nival Entertainment készíti ezt a fantasy stratégiát. A játékot harcos vagy mágus

karakterrel kezdheted és nemet is választhatsz, kedved szerint. Ezután következik az RPG stílusú generálás, és a fő skill kiválasztása. A harcosok a kard, a balta és a dárda használatában jeleskednek, az íj lesz viszont az egyetlen támadófegyver a légi egységek ellen. A varázslók az elementális mágia mesterei lehetnek, mind a négy osztály (víz, föld, levegő, tűz) öt-öt spellt tartalmaz majd. Ezek nagyrésze már jól ismert varázslat; láthatalanság, paralízis, meteor vihar, tűzfal, gyógyítás, stb. A mágia ötödik birodalma azonban az asztrál erőből táplálkozik, és itt lesz néhány újdonság is, ez viszont maradjon titok. Az viszont már most látszik, hogy bármennyire is ismeretlen ez a csapat, amit most letesznek az asztalra az jóval több, mint „egy a sok közül". Gondolom a Monolith sem véletlenül vállalta el ennek az RTS-nek a forgalmazását. Meglátjuk mi lesz belőle.

STARCRAFT: BROOD WARS

Nem tudom, ki hogy áll a StarCrafttal, de itt a szerkesztőségben még mindig nem akar szűnni a láz. Azt hiszem a Blizzard jóvoltából hamarosan piacra kerülő folytatás csak fokozni fogja a fokozhatatlant, sőt számos új hívet is toboroz, az idei év legjobb űrstratégiájának.

Az eddig megjelent két expansion, a Retaliation és az Insurrection igazán csak néhány új egységet és pályát hozzott, ami lássuk be, igen szerény. A Blizzard viszont keményen megdolgozott a Brood War sikeréért, és három új campaignt is készített a megszállottaknak. Ezen felül persze még? Igen, az újdonságok között lesznek hősök, egységek, speciális képességek és upgrade lehetőségek is.

A történet ott folytatódik, ahol abbamaradt. Kerrigan növekvő hatalmával megkísérli uralma alá vonni a Zerg hordát, reális esélyt látva arra, hogy elpusztítsa a mindenek fellett álló Overmindot...

Megváltozik a StarCraftban felállított sorrend, most elsőként a protoss, majd a terran és végül a zerg missziók várnak megoldásra. A küldetések története ismét megér egy misét, de nem szeretném ideje korán lelőni a poénokat. A lényeg úgyis az, hogy a Brood War most

számos scenario és multiplayer pálya is készül a sikerműhelyben. A hármas szám bűvöletében készültek az új terepek is. Mi kell itt lenne előttem, már akkor is késő lenne... ;-)

hír a folytatásról. A hetedik rész készítése nagy léptekkel halad, mégis van idő arra, hogy a játékosok észrevételeit is figyelembe vegyék, ezért például játszhatunk majd dwarf, elf, sőt half-orc karakterekkel is.

*** A Blizzard-ot elhagyom tíz fős team új fejlesztőcéget alapított, méghozzá Fugitive néven.**

*** Ron Gilbert lesz a designere a Cavedog készülő stratégia-kaland-szerepjáték ötvözetének, a Good and Evil-nek. A 3D-s, mégis rajzfilmszerű program újabb kísérlet e három kategória sajátos egyesítésére.**

*** Az Infogrames éves bevétele 111%-os növekedést mutat, az előző gazdasági évhez képest. Hmm.**

*** Egy hacker ideiglenesen igaz, de teljes összeomlást idézett elő a Lyra Studios 3D világában. A kizárólag online játszható Underlight szoftveréhez hozzáférve számos szervert tett tönkre. Július 24-e óta a játék ismét**

Command & Conquer 2: Tiberian Sun

Szerintem a Command & Conquer rajongók tábora már tűkön ül, pedig a várva várt Tiberian Sun csak a téli szezonban érkezik a boltokba. Mi viszont kaptunk néhány bomba képet a játékból, amit szeretnénk veletek megosztani, hogy valamelyest enyhítsük (vagy fokozzuk) a várakozás kínjait.

funkcionál és ha már a javítgattak, számos, a játékosok által jelzett bugot is likvidáltak a programozók. Ha így nézzük, a hacker még jót is tett gonoszkodásával. Azért a legemlékezetesebb hacker tett még mindig az, hogy valaki megölte a megsemmisíthetetlen Lord Britisht az Ultima Online tesztidőszakában…

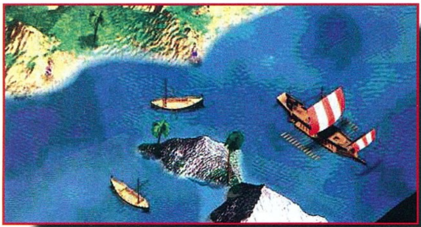
*** Elítélték az IBM-et, miután bebizonyosodott, hogy a cég szuperszámítógépeket adott el egy orosz atomfegyverkutató laboratóriumnak. Az IBM várható büntetése az ilyen esetekben kiszabható maximális 8.5 millió dollár lesz.**

*** 1999 nyarára készül el a Dark Reign 2. A XXVI. században játszódó real-time stratégia folytatja majd az előző rész történeti eseményeit.**

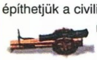
*** A Westwood újabb titkokat árult el a Command & Conquer Tiberian Sun-ról. A Nevadai sivatagban felvett hangokkal végre teljes az anyag, melyben olyan sztárok**

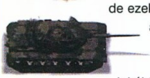
EMPIRE EARTH

Az Age of Empires egyik kulcsembere nem igazán tudott megbarátkozni a Microsoft üzletpolitikájával, ezért úgy döntött saját szoftver céget fog alapítani. Így született meg a Stainless Steel Studio, mely új fejlesztésbe kezdett, az Empire Earth-be. A hírek szerint ez a játék lesz az első



a következő generációs real-time stratégiák közül. A játék az egész emberi történelmet feldolgozza, kezdve Krisztus előtt 500000-ben egészen a 25. századig. Az őskortól egészen az atomkorig, sőt még egy kicsivel tovább is építhetjük a civilizációnkat. Több, mint száz találmány színesíti a játékot, de ezeknek csak a fele katonai. A többi inkább a művészetekhez, tudományhoz, valláshoz és a sporthoz kapcsolódik. A katonai találmányok között megtalálhatjuk a parittyát, a katapultot, az elöl töltős puskát, a gépfegyvert, sőt még az óriásrobotot is. Érdekes dolognak tűnik a hősök bevezetése. Eddig inkább csak a fantasy játékokban tűntek fel, de hamarosan az összes RTS-ben megjelennek. Hősöknek kell tekinteni az történelem nagyjait. Antóniusz, Cézár, Nagy Sándor és Napóleon ugyan nem tekinthető hősnek a szó szoros értelmében, de azt azért mindenféleképpen el kell ismerni, hogy a szerepük óriási volt. Egyelőre ennyi, de azt megígérhetem, hogy később bővebben visszatérünk erre a játékra.





FLY!

A harci szimulátorok mellett egyre nagyobb igény mutatkozik a polgári repülésre is. Ezen a területen a Microsoft egyedülálló szerepet tölt be, de egyre-másra tűnnek fel a konkurens játékok is. Az egyik legújabb a Fly!, ami igencsak ott lesz a csúcson. A készítők elmondása alapján kiderül, hogy alaposan odafigyeltek minden kis

részletre. Az éjszakai égbolton a négyszáz legfényesebb csillag világít, a navigációs műszerek behalása esetén ezeket is fel tudjuk használni a hazafelé vezető út megtalálásához. Szinte az összes időjárási effekt benne lesz a játékban, kezdve a gépen lerakódó jégtől egészen a meleg nyári esőig. A valóság szerelmesei még az Internetről is letölthetik az éppen aktuális időjárást, így abszolut realisztikus körülmények között repülhetnek. A berepülhető gépek között ott lesz a híres Cesna 172, a Piper Navajo, a Seneca V és a jet meghajtású Cessna Citation V. Meglátogathatjuk San Francisco-t, Los Angeles-t, Dallas-t és Chicago-t. A tervek között szerepel egy európai küldetés lemez is, mely remélhetőleg tartalmazza Ferihegyet is.

is szerepelnek, mint James Earl Jones (Star Wars trilógia, Vadászat a Vörös Októberre) és Michael Biehn (Terminator; A Szikla).

*** Az Accolade új, speciális engine-nel készíti a Slave Zerot. Az Ecstasy Engine új fejezetet nyithat a 3D világok történetében...**

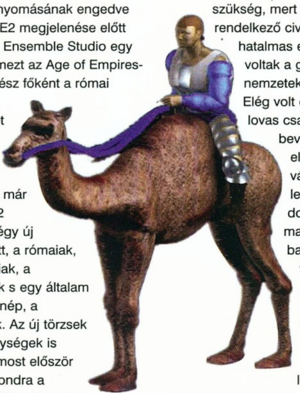
*** Már a Warcraft II: Tides of Darkness is játszható a GameStorm szerverén. A kínálat hamarosan tovább bővül, terítékre kerül még például a Darkness Falls, a Splatterball, a Claw, a Virtual Pool, a Diablo, a Descent, a Castles II, és az U.S. Chess Federation is.**

*** Új őrület a Hexen fanoknak, megnyílt az aréna számukra is a neten. A cím: http://www.hexenworld.com/hexarena/**

*** Minden Ultima Online érdeklődőnek szeretném felhívni a figyelmét arra, hogy igaz, a Chris, annak idején lehúzta a programot, de már többen jeleztétek, hogy nem is**

Age of Empires: The Rise of Rome

Ismét egy kiegészítő, de szerencsére a jobbik fajtából. A játékosok nyomásának engedve még az AoE2 megjelenése előtt kihozott az Ensemble Studio egy mission lemezt az Age of Empires-hez. Ez a rész főként a római birodalom tündöklését és bukását követi nyomon. A már meglévő 12 törzshöz négy új csatlakozott, a rómaiak, a karthágóiak, a macedónok s egy általam ismeretlen nép, a palmyriaiak. Az új törzsek mellé új egységek is dukálnak, most először lépnek porondra a tevés szpáhik, a Ben Hur-ból jól ismert késes harci szekér és Hannibál kedvenc állata, a



páncélozott harci elefánt. A tevék bevetetésére azért volt nagy szükség, mert a lovassággal rendelkező civilizációk hatalmas előnyben voltak a gyalogos nemzetekhez képes. Elég volt egy gyors lovas csapattal bevágtatni az ellenség városába, ott lemészárolni a dolgozókat, majd eltűnni a balfenéken. A tevések éppen ennek a stratégiának tesznek keresztbe, hiszen legalább olyan gyorsak, mint a lovasok, s ezáltal képesek megtorolni a támadást.

A városok építéséhez 25 új épület nyújt segítséget, tük a Colosseum, s a ıai birodalom csodái. om új hadjárat áll majd a delkezésünkre, ezek közül egyik kifejezetten Róma melkedésével foglalkozik. árható megjelenés pontja sajnos csak ember.

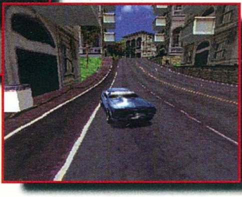
Aliens vs. Predator

Nem a Fox Interactive az első, aki elgondolkodott azon, mi lenne, ha a fantasy illetve sci-fi világok nagyragadozóit összeengednénk. Viszont ez a cég felvállalta a

kockázatot és elkészítette, pontosabban a téli szezon borzongató éjszakáira befejezi két szuper antihős összecsapásának feldolgozását. Az Aliens vs. Predator tulajdonképpen egy 1st person shooter, mely különös kombinációban ötvözi a kategória hagyományos elemeit a filmek és képregények történetének darabkáival. Három lény közül választhatsz majd, lehetsz Alien, Predator vagy Colonial Marine. Bármelyik mellett is döntesz, más és más történet résztvevője leszel. Az elsődleges feladat azonban minden esetben azonos: túl kell élned.

Test Drive 5

Az Electronic Arts és a Accolade karöltve bejelentette, hogy Test Drive ötödik részében negyven csodaautó közül választhattok, majd száguldozhattok Moszkva, Honolulu, Tokyo, San Francisco, Washington, Sydney, München és még sok világváros utcáin. Néhány név, csak úgy izgatásképpen: Aston Martin Vantage, 1998 TVR Cerbera, 1998 Jaguar



XKR, Chevrolet Camaro SS LT4 és 1998 Nissan Skyline, sőt 1967 Pontiac GTO, 1969 Cevrolet Camaro, 1971 Pylmouth Hemi Cuda. A Pitbull Syndicate 3D engine-je biztosítja majd a tökéletes élvezetet, ez lesz az a program, amitől eláll a lélegzet. Vagy mégsem? Ezt a karácsonyi ünnepek alatt már eldönthetitek.

olyan vészesen lassú, sőt. Tehát, aktívan játszó olvasóktól hallottam, hogy a Ram-ok mennyisége, és a megfelelő Internet szolgáltató kombinációval ez a játék igenis élvezhető és abbahagyhatatlan. Az érdeklődők e-mail-jeit szívesen továbbítom a szakértőkhöz. ;-)

*** A Wizards of the Coast-nál valaki gondolt egy nagyot, és egy csúcs, igaz meglehetősen észbontó szettel lepte meg a Magic the Gathering játékosok táborát. Az Unglued néven megjelent kiegészítő kilencvennégy lapot tartalmaz, és teljesen új hangulatot visz a partykba. Elég ha csak annyit mondok, hogy ez esetben teljesen normális lesz, ha a játékosok táncolnak, rímekben beszélnek, lapot egyensúlyoznak a fejükön, kukorékolnak, netán kezükbe veszik az egész paklit is...**

Lily
lily@freemail.c3.hu

HoMM III

The Restoration of Erathia

A sivatag érzékeny porát a szelek legapróbb sóhaja is felkavarja, csakúgy, mint minden fantasy stratéga szívét, akárcsak egy apró hír arról a programról, amit már annyira várunk, mert valahol mintha álmaink válnának valóra benne. A Heroes of Might & Magic már az első részben elvarázsolt és rabul ejtett mindenkit. Aztán a folytatás tudta fokozni ezt a végtelen vonzalmat, és valóban tovább lépett. Ezek után a hamarosan megjelenő harmadik rész jó eséllyel a tökéletességet fogja megközelíteni. Nagy szavak,

elismerem. De ez most nem reklámszöveg, ez személyes vélemény, én gondolom így. A várakozás perceiben, tudom hogy minden apró információ olyan, mint a szomjazó számára egy-egy korty friss víz. Engedjétek meg hát, hogy minden rendelkezésemre álló információt megosszak veletek, részben enyhítve, másrészt viszont fokozva a Heroes of Might and Magic III-ra várók kínjait.

Talán nem mindenki játszott a Might & Magic VI-tal azok közül, akik a jó vagy a gonosz oldalán csatáztak a Heroes II örökösödési háborúiban. Pedig az a történet bizony ebben a nagyszerű szerepjátékban folytatódott. Ha még emlékeztek, a The Succession Wars (Heroes II) idején Roland király és démoni erőkkel cimboráló fivére, Archibald oldalán harcolhattunk. Ennek megfelelően a történet is attól függően alakult, hogy melyik felet vezettük győzelemre. Sőt, lehetőség volt nagyjából félúton felülvizsgálni a jó és a rossz oldal közötti döntésed helyességét. A The Mandate of Heaven (Might & Magic VI) alaphelyzete ezt folytatva az volt, hogy Roland királynak nyoma veszett, Archibald bűneiért kőszoborrá vált, és a szépséges Catherine királynő szülőföldjére, Erathiaba utazott. Enroth világát ismeretlen, gonosz hatalom fenyegette, s a nehéz időkben az ifjú Nicolai még gyermek volt ahhoz, hogy a helyzet fölé emelkedjen. Akik végigjátszották ezt a nagyszerű RPG-t, azok már ismerik az aktuális végkifejletet, de számukra is rejtély, mi történhetett a királynővel...

Sajnos, Erathia földjére lépve a gyönyörű Catherine csupán pusztulást és halált talál mindenütt, ősi, nagy hatalmú ellenfelek rémtetteiről tanúskodnak a füstölgő romok. Küldetésed ez alkalommal Erathia megmentése, illetve meghódítása lesz, ugyanos most is harcba indulhatsz a jó vagy a gonosz oldalán. Újdonság lesz azonban a harmadik campaign típus, a „neutral" vonal. Bármelyiket is választod, a végkifejlet más lesz... Biztos vagyok benne, hogy mindegyikre kíváncsi leszel! Mi lehet a különbség, ha a Dungeon Overlord-ok, Catherine vagy Erathia népe győzedelmeskedik?

Mindezek mellett, természetesen, számos multiplayer és single küldetés is készül, és gondolom, az Interneten gondoskodnak utánpótlásról is.

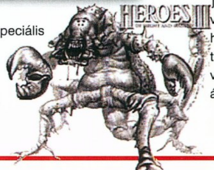
Városok

Ha ránéztek a képekre, látjátok, hogy a térkép nagyban követi az előző részek megjelenítési formáját: a változatos felszínen városok, települések, speciális helyek, szörnyek hada és persze hősök által vezetett

seregek jelennek meg. A sorozat harmadik részében azonban a felszín alatti világ is szerepet kap, olyannyira, hogy a mélyben megbúvó labirintusok felfedezése szorosan kapcsolódik a játékmenethez. Ennek megoldásáról még nincs bővebb info, én valahogy úgy tudom elképzelni, mint egykor a Master of Magic (Jaj, de jó stuff volt ez is!) másik síkját, de lehet, hogy tévedek.

A városoknál is számos változás várható. A nyolc típus (Inferno, Tower, Dungeon, Fortress, Stronghold, Castle, Rampart, Necropolis) mindegyike speciális lehetőségeket rejt, ahogy eddig is. Hiszen más és más csapatokat vehetsz fel, a varázslatok választéka

is ennek függvényében változik, sőt a toborozható hősök karakterisztikáját is megszabja a vár típusa. Teljesen új, hogy mindegyik helyen két-két különleges hős jelenik meg: az egyik a fizikai erő, míg a másik a mágia vonalát képviseli. Tehát, míg például a Towerben az alchemist és a wizard kap otthont, addig a Rampart a ranger és a druid karakternek ad helyet. A várak védelmi rendszeréről egyébként szokás szerint gondoskodnod kell. Az épületeknél viszont számos újítás várható. Maga a központi épület is eltérő funkciókat tölt majd be, a vártípustól függően, mert ezúttal már önmagában emelt összegű bevételt jelenthet, vagy növelheti a védelmi rendszer hatékonyságát és így tovább. Az eddigi, egységes várárok helyét pedig áthatolhatatlan sövény



(Rampart), vagy akár tűzkör (Inferno) veheti át.

Hősök

A hősök csoportja háromfelé oszlik, attól függően, hogy a gonosz, a jó vagy a semleges vonalat képviselik. A tizenhat karakterosztály között megnövekedett a hölgyek aránya. Ez szerintem nem túl fontos, viszont az már igen, hogy minden hős rendelkezik speciális skillekkel, és ezek mindegyike hármas fokozatú skálán növelhető mesteri fokra. További újdonság, hogy a hurcolt tárgyak és viselt páncélok, valamint fegyverek befolyásolják a karakter mozgékonyságát. Ez az új szerepjáték-elem teljesen jogos, és feltétlenül üdítő hatású lesz. A karaktered nem forgathat több fegyvert, és nem ölthet magára két-három páncélt sem! Jogos. Az egy hőshöz felvehető egységek száma viszont növekedik. Sajnos ennél többet még én sem tudok a hősökkel kapcsolatban. Az általam

ismert választható karakterek a következők: witch, battle mage, cleric, wizard, ranger, deathknight, alchemist, druid. Biztató, és ez még csak a fele a tizenhatos kínálatnak!

Csaták

Bevallom, nekem nem sok gondom volt az ütközetekkel, mindössze néhány dolog okozott gondot. A városok ostrománál felmerülő problémák megoldódni látszanak, ugyanis végre a

kezedbe kerül a katapult irányítása! Ennek a hírnek annyira örültem, hogy komolyan mondom nektek, felkiáltottam, amikor meghallottam. Yesss! Végre nem a gép, hanem a játékos dönti el, hogy a várfal melyik részét lövi a katapult. A védők soraiban ráadásul megjelennek azok a lőrésekben megbúvó lények is, akik a lövéseikkel ritkítják a támadókat. Mint egy álom, csak igaz legyen! Az elsősegély sátor beszerzésének lehetősége szintén nagyszerű ötlet. Ha már van, ide majd visszavonulhatnak a csaták során

megsérült lények, tahát nem kell feltétlenül elveszítened őket!

Soroljam még? Igen, még van mit. Képzeljétek, ha valamelyik egységgel nem akartok támadni, a lehetőségek nem merülnek ki az eddigi passzolásban, mert kiadhatod majd a „védekezés" parancsot is.

A csaták színtereinek képe egyébként körülbelül ötven százalékkal nagyobb lesz, ezért feltétlenül áttekinthetőbb lesz az egész.

A nehézségi szint is jelentősen emelkedik, ez biztos. Mégpedig azért, mert a számítógép, mint ellenfél, már nem viselkedik idióta, beprogramozott robotként. Eddig ugyanis mindig, kivétel nélkül az íjász, illetve varázstudó egységeket vette elsődlegesen célba, még akkor is azokra lőtt, ha a csapatból teszem azt már csupán egyetlen lény élt. Na ez most nem így lesz, erre nem lehet taktikázni.

Más

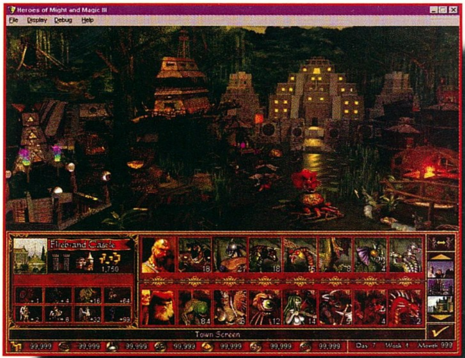
A lények fejlesztési (upgrade) lehetősége változatlan, a fajták száma pedig ez alkalommal megközelíti a százhúszat!

Minden Might & Magi-ben kulcsszerepet kaptak az obeliszkek, ez nem változik most sem. Azonban ez alkalommal a megszerzett kincs (ultimate artifact) speciális hatásával nem hősödet, hanem tulajdonképpen a váradat erősíti. Olyan lesz tehát, mint egyfajta világcsoda, ami több játékból is ismerős lehet (Civilization, Age of Empires).

Multiplayer

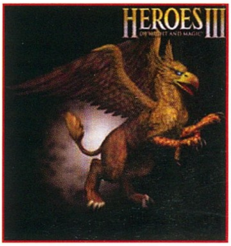
A körökre osztott stratégiák általános kritikus pontja ez az opció, hiszen amíg a többiek lépnek, neked bizony várakoznod kell. Ezt a sarkallatos pontot nem tudom, hogy oldja meg a 3DO, bár gondolom, felkínálja a szokásos lehetőséget, például az időlimitre vonatkozóan. Mindenesetre biztos vagyok abban, bármennyit is kell várni, megéri, mert a legnagyobb kihívást mindig a valós ellenfelek jelentik.

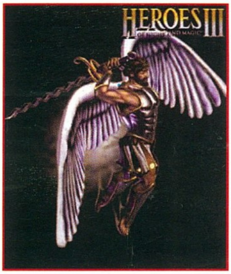
Összegezve a The Restoration of Erathia méltó folytatása lesz a sorozatnak, és komoly lépéseket tesz az előző részekhez képest. Nem gondoltam volna, hogy ezt még



lehet fokozni, de úgy tűnik, sikerült. A grafika, a stratégia, a játszhatóság és a történet vonala egyaránt első osztályú. Az eddig elmondottakból kitűnik szerintem a Heroes sorozat hatalmas erőssége, mégpedig az, hogy rendkívül alaposan és átgondoltan megteremtett szerepjáték világában kapott teret. Most, amikor a real-time stratégiák dömpingje árasztja el a piacot, jó érzés látni, hogy egy körökre osztott program is sikert arathat!

Az Interneten tegnap olvastam egy fickó levelét, aki elmondása szerint csak erre a programra vár, aztán ezzel szeretne játszani, mindhalálig. Megszállott, kétségtelen, de nem véletlenül...





Különös világ ez a miénk, betegségében csodálatos birodalmakról, szebb világokról álmodik, életben tartva a szívek mélyén megbúvó reményt...

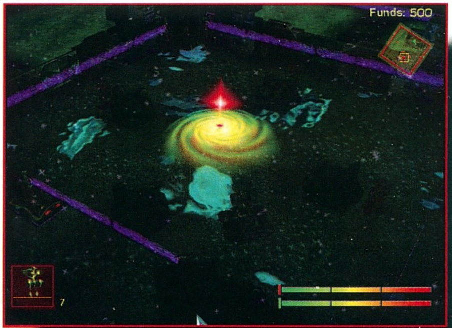
Lily
lily@freemail.c3.hu

Robo Rumble

Én, a Robot.

Mostanában gomba módra szaporodnak a valós idejű stratégiai játékok. A Topware cég is beszállt ebbe a zsíros kis bizniszbe, s megjelentette a Robo Rumble-t. Illetve még igazából nem lehet kapni (legalábbis a cikk készítésének az időpontjában), de ez a tarthatatlan állapot remélhetőleg csak átmeneti. A stílust tekintve először mindenki habozás nélkül rámondja, hogy valós idejű stratégia, de aztán játék közben bizony változik a véleményünk. Kicsit az az érzésem, hogy a készítők igyekeztek egy csomó dolgot bezsúfolni a játékba, s ez néha egészen kellemes meglepetésekhez vezet.

A történet szerint a Mars kolonizálása közben a felfedezők egy hatalmas ágyúra bukkantak, mely csőre töltve egyenesen a Földre célzott. Okos emberek aztán ebből nagy nehezen rájöttek, hogy idegen lények a Föld pusztulására törnek. Egyből el is indult a fegyverkezési hajsza, már csak az volt a cél, hogy melyik multinacionális vállalat kapja meg a megrendeléseket. (Ennél ostobább kerettörténetet még nem hallottam.) Két cég maradt végül versenyben, s nekünk kell közülük választanunk. Az egyik az erőben hisz, s a fegyvereit is ebben a szellemben fejlesztette ki. A másik viszont inkább az intelligensebb megoldások híve. Én mindenesetre az utóbbi mellett döntöttem, s nem is bántam meg. 15-15 küldetést kell teljesítenünk, s a végén megküzdhetünk magukkal az idegenekkel is. Minden misszió előtt az elnök tanácsadója elmondja a küldetés feltételeit. Mellette található az egyik legfőbb tanácsadónk, aki szinte soha sem mond semmi értelmeset. A következő sötét figura a kém, ő az ellenség egységeiről ad elég haszontalan információkat. Ja, azt majdnem elfelejtettem, hogy ezekért az információkért komoly összegeket kér. Nem érdemes neki fizetni, én mindig visszatöltöttem az állást, mikor megkaptam a szükséges infókat. S máris elérkeztünk a legérdekesebb karakterhez, a tudós barátunkhoz. Ő az, aki a játék során újabb és veszedelmesebb fegyvereket talál ki nekünk. Vannak eszközök, amiket ingyen a rendelkezésünkre bocsát, de az extra dolgokért bizony fizetnünk kell. Az utolsó karakter nem lényeges, őt választva csak a játékkal kapcsolatos operatív dolgokat állíthatjuk be. Az egész játék tulajdonképpen egy óriási nagy teszt, amit nekünk kell megnyernünk, különben oda a megbízás. Az ellenfél természetesen a konkurens cég hadvezére lesz. Mint már említettem, ő a robosztusabb és erősebb fegyvereket kedveli. Vigyázzunk vele. Az első néhány küldetés elég piskóta, éppen hogy csak bemelegítésre való. Aztán később bedurvul egy kicsit a dolog, s bizony igencsak el kell azon gondolkoznunk, hogy is lehet megcsinálni egy adott pályát. Minden szintet adott mennyiségű pénzzel kezdünk. Először engem is meglepett ez a rendszer, de hamar hozzá lehet szokni. Érdekes módon nem akkor kapunk pénzt, ha megsemmisítünk egy ellenséges robotot, hanem akkor, ha a miénk robban darabokra. Ez a jutalmazási rendszer teljesen más stratégiát követel, mint ahogy azt eddig megszokhattuk a valós idejű stratégiáknál. A Robo Rumble-ban mindkét fél rendelkezik egy ugyanolyan erősségű bázissal. A bázis energiaszintje három részből áll. A képernyőn található mérőműszer mutatja a két bunker energiaszintjét. Amint lelövik az első szintet, a bázis környezetében elpusztul az összes ellenséges robot. Ez az állapot azonban csak időleges, mivel az ellenfél rögtön elkezdi újraépíteni őket. Tehát az győz, aki előbb el tudja pusztítani az ellenfél bázisát és persze az egységeit.



Alien Boosterek

Néhány pályán található alien booster, vagyis az idegen civilizáció által hátrahagyott relikvia. Én eddig háromfélét találtam. A sárga karikák a robot páncélzatát tuningolják fel. Négyszer-ötször annyi találatot is kibír egy ilyen robot. A fegyverzet továbbfejlesztésére alkalmas a vörös fényű szerkezet. Egy ilyen felvételekor sejtelmes kék fény veszi körül a robotot, s egészen brutális fegyverzetre tesz szert. A harmadik upgrade a robot sebességét befolyásolja. Használatakor többszörösére nő a robot sebessége. Két dolgot mindenféleképpen meg kell jegyeznünk ezekkel a ketyerékkel kapcsolatban. Először is ezek csak egyszer használhatóak. Ha felvettük őket egy robottal, s az megsemmisül, akkor másodszor már nem tudjuk használni. Nincs viszont megkötés arra vonatkozóan, hogy egy robot hány különböző boostert vehet fel. Tehát ha nekünk minden vágyunk, hogy egy szuperrobotot hozzunk létre, csak rajtunk múlik. Egyszer volt egy olyan egységem, melyen egyszerre megvolt ez a három booster, le is nyomott egyedül egy egész ellenséges bázist. Nem szabad azonban megfeledkeznünk arról, hogy ezeket az ellenség is fel tudja szedni, s elég kellemetlen egy ilyen feltuningolt robot ellen harcolni.

Robot találmányok

Az idegen civilizáció mintájára a földiek is elkezdtek kísérletezni a robotok tuningolásával. Ezek az első

eredmények sajnos még messze elmaradnak az idegen technológiától, de azért az ellenfelet meglephetjük vele. Egy robotra csak egy tuning rakható. Ennek persze ára van. A gyártás képernyőn az alsó sorban mutatja a már felfedezett tuningokat. A tudós barátunk minden küldetés előtt hajlandó eladni valamit a legutóbbi munkájából. Fejleszthetjük egy egység sebességét, tűzerejét, pajzsát, fordulékonyságát, tűzgyorsaságát és hatósugarát. Ezek mindegyike pénzbe kerül, s sajnos csak egy vehető figyelembe. Később azonban, borsos áron, olyan kütyüt is pakolhatunk a robotokra, melyek 3 tulajdonságot is javítanak egyszerre. Kettő ilyen is van, az egyik a sebesség+fordulás+pajzs, a másik a tűzerő+hatósugár+tűzgyorsaság.

Mondanom sem kell, egy-két ilyen robot már igencsak könnyedén eljut a másik fél bázisához.

Fegyverek

Mivel én az intelligens hadvezért választottam (ez nem takar semmiféle utalást rám nézve), ezért csak ezeket a fegyvereket ismertetem. Na jó, engedek a közakaratnak, és menet közben kitérek néhány ötletesebb ellenséges fegyverre is. Kezdetben csak lézerrel van felszerelve a robotunk, illetve csak ilyennel gyárthatunk. Egy fokkal jobb már az Eraser, melynek az a legfontosabb tulajdonsága, hogy csak a mozgó ellenfeleket trafálja el. Nálam a legjobban a Pulse vált be. Ez arról nevezetes, hogy a lövés átmegy a célponton, s a mögötte lévő ellenfelet is megsebzi. Ez a fegyver kiválóan alkalmas arra, hogy a távolból lekapjuk az ellenfél bázisát. Elég annyit tennünk, hogy olyan szögben állunk, hogy közöttünk és az ellenséges bázis között még legyen egy ellenséges robot. Minden egyes találat átmegy a roboton, s becsapódik a bázisba. Nagyon sok pályát csak ezzel a módszerrel tudtam megnyerni. Aztán ott van még a fagyasztó.

Szerencsés esetben az ellenfél közelben található robotjai azonnal megfagynak, s ilyenkor elég nekik egyetlen lövés. Külön érdekessége a dolognak, hogy ha a vízbe esik egy ilyen lövedék, akkor rövid időre vastag jégpáncél keletkezik, amire bátran rámehetünk. Itt van még a buzzer, amit a rövid hatótávolsága miatt nem kedveltem túlságosan. Az ellenfél egyik legundorítóbb találmánya az aknarakó. Ez a gusztustalan robot egy időzített bombát rak a robotomra. Az persze elkezd ketyegni, s 30 másodperc múlva már robban is.

Robothajtóművek

Tulajdonképpen egyben van a páncélzat és a hajtómű. Minél jobb egy páncél, értelemszerűen annál lassabb a mozgás. Igazából nem érdemes nagyon sietni, a jobban páncélozott egységek sokkal tovább élnek. Van egy teleport robot is, de én igazából nem sok hasznát vettem. A későbbi pályákon már megjelennek a pályán olyan akadályok is, melyek érintése azonnali halálhoz vezet. Ezeknél nem számít a páncél, itt a gyorsaság dominál.

Bázisfejlesztés

Ezen a kutatási területen elég jó dolgokat talál ki az öreg. Nekem a legszimpatikusabb a bázisregeneráció. Ha megvettük ezt az upgrade-et, akkor a bázis egy idő után automatikusan feltölti a pajzsát. Nem rossz azonban az sem, ha gyorsabban készülnek el a robotjaink, vagy tíz százalékkal több találatot bír el a bázis. Létezik olyan fejlesztés, mely csak arra jó, hogy a bázis egyik energiaszintjének lökéshullámai feltöltsék a közelben tartózkodó saját robotok energiáját.

Konklúzió

Először nagyon tetszett a Robo Rumble. Szép volt a grafikája, bár egy 3Dfx mindenféleképpen ajánlatos. Valami oknál fogva a D3D-s verzió iszonyú lassúra sikeredett, a szofver rendering változatot meg jobb, ha el is felejtjük. El is kezdtem vele nyomulni, de a hetedik küldetés felé alábbhagyott a lelkesedésem. Egyszerűen megszűnt a motiváció. Csak jöttek egymás után a küldetések, de már nem hoztak semmi újdonságot. Kicsit monoton lett a harc, nem jöttek igazán új egységek. Egyszerűen nem tudott lázba hozni , hogy csak azért harcolok, hogy bebizonyítsam valakinek, az én stratégiám a rossz. Ennek ellenére azonban semmiféleképpen nem lehet azt mondani rá, hogy rossz a játék. Néhány küldetés erejéig szórakoztató, de aztán akaratlanul is felmerül bennünk a kérdés, érdemes-e erre több időt pocsékolni

Mocsy

Info

- Topware
- Topware
- Stratégia

- P90
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- C&C
- Wargames
- Red Alert

83%

Chaos Kingdom

WORK-IN PROGRESS

Az előző számban ismertetett Fatal Abbyss nem az egyetlen készülőben levő játék a HS Games RT. Magyarországi részlegében. Két szobával arrébb egy hat fős csapat kezei alatt egy igen biztató RPG játék alapjai körvonalazódnak. A játék project managere - Rátkai István - mutatta meg a programot, illetve a meglévő részeket.

A történet elég egyszerű, adott egy királyság (véletlenszerűen generált térképpel), ahol abszolút kaotikus állapotok vannak. Dúl a trónviszály, a különféle klánok egymást gyepálják, a fajok közötti ellentétek kiéleződtek, stb. Ebbe az állapotba csöppenünk bele, mint bátor kalandozó. Ha storyline-t vársz, olyant itt nem találsz, ugyanis a Chaos Kingdom-ban ilyen nincs. Nincs lefixált feladatsor, hogy ezt meg ezt szépen egymás után meg kell csinálni. Nincs kötelezően megoldandó küldetés, legyakandó monster, vagy visszaszerzendő királylány. Ebben a játékban bármerre elindulhatsz, bármilyen küldetés elvállalhatsz, bármelyik érdekcsoporthoz leszerződhetsz tanácsadónak vagy éppen zsoldosnak. A saját sorsod a te kezedben van, mindig az előző cselekedeteid fogják meghatározni, hogy mik lesznek a következő lehetőségeid. Ha egy lobbyba be tudsz épülni, fokozatosan egyre magasabbra küzdheted magad. Eleinte csak küldetéseket bíznak rád, később már önállóan is cselekedhetsz, aztán elfogadják a tanácsaidat, a legmagasabb pozícióban pedig már te magad osztogathatod ki a parancsokat. Úgy is sikereket érhetsz el, hogy több érdekszövetségben magas pozíciót elérve hamis információkkal egymásnak ugrasztod őket, majd egy harmadik lobbynak eladod az infót, hogy ezek ketten itt ütik egymást. Cselekedeteidnek természetesen híre megy a birodalomban, ezért előfordulhat, hogy egy vadidegen városban neked esik valaki, mert hat várossal arrébb pofán vágtad a testvérét, vagy a haverját. Ez persze fordítva is igaz, ha valakivel valami nagy jót tettél, akkor annak a haverja, testvére, érdekszövetsége is szeretni fog.

A Chaos Kingdomban fontos szerepet kapott a dolgok egymáshoz való viszonyulása. Minden mindenre hat és viszonthat, mindennek van logikus következménye. A különféle szereplők önálló programként funkcionálnak, saját „személyiségük" van, és mindenre reagálnak. Mindenkire be lehet állítani, hogy kit utál alapból, kihez és mennyire lojális, mennyire megvesztegethető, és még egy csomó más dolgot is. István meg is mutatta, hogy ez hogyan működik. Lerakott négy őrt egymástól pár lépés távolságra, plussz egy olyan karaktert, akihez mindegyik őr maximálisan lojális. Odament a karakterrel az egyik őrhöz és pofán vágta. Az őr nem reagált. Pofán vágta még párszor, és az őr rájött hogy „itt verik az embert", tehát visszaütött. Még két maflás, és az őr a posztját elhagyva elkezdte kergetni a karakter, plusz a többi őr is odafordult. Egy bizonyos távolság után megfordult és visszament a helyére. A különféle karakterek így olyan speckó tulajdonságokkal rendelkezhetnek, ami eddig példa nélküli. A kapzsi zsoldos esetében lehet, hogy a legnagyobb csata hevében meglát egy kincset a közelben, és a harcot otthagyva a kincs után megy. Nem tehetünk két alapvetően ellentétes karaktert sem a partiba, mivel azok utálják egymást, ezért nem is tudnának meglenni egy percig sem egymás mellett. Lehet persze különféle varázslatokkal tompítani a gyűlöletet, de mi van akkor, ha a csapatot egy Dispell Magic varázslat éri? Nem szóltunk még a tereptárgyakról és a nem élőlény dolgokról sem. Ezeket is kivétel nélkül külön objectként kezeli a program. A falnak is van HP-je (igaz, hogy jó sok), és minden helyzetben szétrombolható. A tűzlabdának van X sebzése, de ez mellett hang, hő és fény hatása is. Ez azért fontos, mert ezekre az attribútumokra bizonyos objektumok reagálnak, pl. egy karakter meghallja vagy meglátja, az éghető anyagok meggyulladnak tőle. (István felgyújtott egy tehenet, ami szaladgálás közben felgyújtotta a füvet, majd megdöglött.)

A varázslatok a négy alapelemre épülnek: tűz, víz, levegő föld. Az adott karakternek az alapeleme (tűz - harcos, víz - tolvaj, levegő - pap, föld - varázsló) mellett másodlagos eleme is van, ezek jelentősen meghatározzák a lehetőségeit. Gyakorlatilag rákényszerül a fő irány fejlesztésére, de abban hamar erős is lesz. A mellékágak gyakorlásával viszont plusz képességek birtokába juttatja, itt viszont nehéz a fejlesztés, és alaposan meg kell gondolni, hogy manáinkat mire pazaroljuk. A varázstárgyak csak pár töltéssel fognak rendelkezni. Olyan is előfordulhat, hogy egy küldetés céljaként megszerzett varázscucc töltéseit el kell használnunk visszafelé menet egy húzósabb helyzetben. És akkor?

A grafika sokat változott a kezdetek óta, másrész pedig az eredeti elgondolások szerint működik még ma is. Minden alapelemekből épül fel. A fal szétverhető, a fű, a fa felgyújtható, stb. Az ilyen történések interaktívan változtatják meg a hely kinézetét. Sokat dicsérték a számoltatott vetett árnyékot is, ahol minden fényforrás bele van kalkulálva egy adott tárgy árnyékába.

Ennyire jutott hely, remélem nem sok dolog maradt ki az ismertetőből, és remélhetőleg hamarosan teljes játék leírással jelentkezhetünk.

SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Sim City 3000

ÉPÍTS ÚJVILÁGOT

Úgy gondolom, a játékok világának egyik legfőbb vonzereje az, hogy olyasmit is megtehetünk, amiben még csak reménykedni sem merünk, vagy éppen legtitkosabb álmaink válnak valóra. Csaknem tíz éve már, hogy a Maxis egy olyan szimulációt jelentetett meg, melyben megtervezhettük a tökéletesen működő, ideális várost a maga relatív teljességében. Valljuk be, erre egyébként minimális esélylyel lenne lehetőségünk. Márpedig sokan kihasználták az alkalmat e különös megmérettetésre, hiszen a program sikere óriási volt. Több mint ötmillió példányban kelt el! 1993-ban, négy évvel később megjelent a második rész is, a Sim City 2000. Most 1998-at írunk, és a Maxis nevéhez méltó ajándékkal szeretné meglepni magát és híveit. Karácsony környékén érkezik a Sim City 3000.

Rengeteg újdonság vár a rajongókra. Csupán néhány a sok közül. Az épületek között megjelennek speciális, világhírű nevezetességek, mint például a Big Ben vagy az Empire State Building. Az Internetről ingyenesen letölthető Architect Tool segítségével pedig egyéni tervezésű különlegességeket hozhatsz majd létre.

A harmadik részben már egészen közeli zoom lehetőség is lesz, s a városod valós életre kell, láthatod a benne lakó embereket, figyelheted a közlekedést és így tovább. A katasztrófák terén is lesz újdonság, növelve a kihívások számát és palettáját. Szintén ezt a célt szolgálja, hogy a szomszédos, közeli városokkal kapcsolatot létesíthetsz, egyezségeket köthetsz. Most nem a kereskedelemre gondolok, hanem például az áram- és vízellátásra vagy a szemétszállításra. Metropolisz méretű városoknál ez már komoly segítség lehet.

Sim City Classic - 1989

A Sim City 3000-ben több mint háromszázötven épület lesz, szemben az előző rész száznegyven fajtájával. Ezek az épületek ráadásul most 3D-s renderelt csodák, és számos közülük animációval is gazdagodott. A térképek mérete még nagyobb arányú növekedésen ment keresztül, egészen pontosan négyszer akkor területet lehet most beépíteni. A zoom finomsága pedig ötös szintű skálán mozog, az előző rész három szintjével szemben. A professzionális hangulatról ez alkalommal új sound engine gondoskodik, 3D hanghatásokkal.

Ha még emlékeztek, nem is olyan régen még arról volt szó, hogy a Sim City 3000 teljes 3D-ben pompázik majd, ám szerencsére a készítők is rájöttek, hogy ez a játszhatóság rovására menne. Márpedig ha választani kell a 3D csoda és a remek játék között, én is az utóbbira voksolok. Persze most elkezdhettek hőzöngeni, hogy „nehogymár" ne lehessen jól játszható, megfelelő sebességű 3D szimulátort készíteni. De, biztos lehet, feltéve, hogy a felhasználók nagy része erőművel rendelkezik. Ám a Maxis, gondolom, tisztában van azzal, hogy nem ez az általános, márpedig ők is a piacból élnek... Bárhogy is van, a magam részéről örülök a hagyományos környezetnek.

Úgy gondolom, a programot várók legnagyobb százaléka már játszott az előző részekkel. Nekik szeretném elmondani, hogy a fejlesztés során a készítők - elmondásuk szerint – nem a játék nehezítésére, hanem a jobbá tételére törekedtek. Egyértelműen új játékosrétegeket céloztak meg. Ezért lesz könnyebben kezelhető és telepíthető például az energiaellátás, ezért lesznek kész, alapszinten funkcionáló városok a kezdők számára és így tovább. Ez persze nem azt jelenti, hogy a profik nem találhatnak képességeiket próbára tevő kihívást a küldetésekben.

Egy szó, mint száz, újabb sikerprogram várható a karácsonyi dömping idejére. A Sim City 3000 a szimulációk terén biztos befutó.

Lily

Team Apache

APACCSAPAT

A férfi szülők (forgó)szárnyas egységének harcaiban vehet részt mindenki, aki szán egy kis időt a programra. A kicsi szó szerint értendő, mert a két hadjárat kis tehetséggel és némi szerencsével fél-egy nap alatt végigjátszható.

Igaz, ez számomra nem volt ennyire egyértelmű a kezdet kezdetén, mert nem vettem a fáradságot, hogy alaposan elolvassam a leírást.

Install

A setup menu olyan, mint a hiánygazdálkodás, nincs minimum, recommended és maximum install. Egyszerűen megkérdezi a program, hogy akarjuk-e telepíteni, és ha igen, akkor úgy 230 MB szabad hely esetén befészkeli magát a merevlemezre (igaz, a feliratok szerint direktben is fut a CD-ről, de

ezt az opciót nem próbáltam). Nálam ezután egyből (később óránként) lefutott a „Csörög a telefon, és Mocsy hív, hogy készen van-e már a gépkönyv terjedelmű játékleírás, mert tegnap óta ülök a CD-n.bat“ file, amit később sem tudtam disable-be tenni, de a végleges verzióban kijavították a hibát, és nektek már nem lesz gondotok ezzel.

Az első és legfontosabb hibát ezután lehet elkövetni, ha gondolkodás nélkül elindítjátok a programot, mert a 3Dfx kártya használatát a Start-upban lehet beállítani, az alapból választott D3D helyett. A különbséget úgy lehetne zongorázni, hogy még az idős Beethoven is felkapná a fejét.

Options

Mielőtt indítanátok a hajtóműveket, hogy belekezdjetek az érdemrendgyűjtésbe, érdemes egy-két default értéket átállítani yesre. Ilyenek a „No Wind“ és az „Extra Stability“. Bár a leírás szerint a stabilitás ára egyes esetekben a manőverezhetőség csökkenése, ez mégsem annyira zavaró, mint a folyamatosan csúszkáló, forgolódó, helikopter. Ezeken kívül pedig a „Display Target Type“ bekapcsolása ajánlott, mert csak ebben az esetben kapunk információt a befogott cél típusáról.

Külön joy beállítás-kalibrálás nincs, de nekem minden gond nélkül működött a bot elsőre is.

Cleared for take off

Attól függően, hogy ki mennyire érzi magát felkészültnek, választhat a szokásos lehetőségek közül: training, instant action, combat missions, campaign.

Mindenesetre nem árt néhány dolgot tudni a „chopper“-ről, hogy ne kelljen rögtön az első felszállások után a földet éréseknél a megrepedt tartályokból a betonra ömlött égő kerozinnal bajlódni.

Az Apache egy fő és egy farokrotoros elrendezésű, ami a legelterjedtebb megoldás jelenleg a helikoptereknél. Minden kormány ezeket a rotorokat vezérli.

Aki megszokta a merevszárnyú, motoros gépeket, ami többek között azt is jelenti, hogy oldalkormányt szinte soha nem használt, annak kicsit idegen lesz, hogy itt a pedálok is sokszor szerepet kapnak.

A helikopter irányítása leegyszerűsítve a következő. Az egyszerűen „kollektív“-nek nevezett kar - ami általában a pilóta bal kezénél található - szolgál arra, hogy a gép változtassa a magasságát. Ezt a kart meghúzva nő a felhajtóerő a főrotoron, és a gép emelkedni kezd, megnyomva pedig süllyed a gép.

Maga a bot vagy más néven a „ciklikus“ a gép vízszintes irányú mozgásait kontrollálja. A gép abba az irányba mozdul, miközben be is dől, amerre a botot megnyomjátok. A bedőlés azért fontos, mert emiatt a felhajtóerő függőleges komponense csökken, magyarul a gép süllyedni kezd, amit a kollektívval ellensúlyozni kell.

Végül a pedálok, amelyek a farokrotort vezérlik. A gép abba az irányba fordul el, amelyik irányba belépitek - amelyik oldali gombot megnyomjátok -, de fontos tudni,

GALÉRIA

Számomra nagy élmény volt a ForceFeedback-es joystick-kal repülni, bár ez a képeken nem látszik. A fényeffektek tetszettek nagyon.

a törd.

hogy minél gyorsabban repül a gép, annál kevésbé hatékonyak a pedálok. Egyébként úgy 60 csomóig érdemes pedállal, utána pedig bottal fordulni.

Mindezt persze megtudhatjátok a gyakorló repülések során is. A magyarázó szöveg érthető is, és nem is túl gyors. Az egyetlen gond, hogy nem lehet átlépni, így ha elrontjátok a gyakorló repülést, akkor újra meg újra végig kell hallgatni.

Fegyverzet

Bár szeretem a összetett dolgokat, mégis igazán kellemes tulajdonsága az AH-64-nek és a szimulátornak is, hogy a különböző rendszerek nincsenek agyonbonyolítva, és a számuk sem haladja meg a női agysejtekét. Így azután mi csak jövünk-megyünk, az ellenség pedig takarít.

Az első fegyverünk a gép orrába épített M230-as mozgatható gépágyú. Mozgását a gép által irányított gunner (az elöl ülő lövész) vezérli. Azt, hogy a fegyver éppen hová néz, egy kereszt jelzi az IHADSS-on (Integrated Helmet and Display Sight System), ami azt a funkciót tölti be, mint a vadászgépek Head Up Display-e. Ha megsérül a fegyver mozgatórendszere, akkor marad az, hogy a géppel fordulva kell a keresztet a célpontra vinni.

Harc közben a lövész automatikusan megjelöli a legnagyobb veszélyt jelentő célpontot, ami nem mindig ugyanaz ránk illetve a küldetés sikerére nézve. Ilyenkor új célpont befogását lehet kérni, vagy utasítani lehet a lövészt, hogy maradjon a befogott célon.

A gépágyú, a könnyű páncélzatú járművekig minden célpont ellen hatásos.

A nagyobb falatokat segítenek lenyelni a nem irányított rakétablokkok, amikben blokkonként 19 Hydra található. Két verziója van a rakétáknak, a HE (nagy robbanóerejű) és az MPSM (több robbanófejes). Mivel nemigen lehet kifogyni a készletekből, én mindig az utóbbit használtam, mert kilenc olyan gránátra válik szét, amelyek egyenként is harcképtelenné tehetnek egy harckocsit.

Mivel a rakétablokkok fixen ülnek a pilonokon, így a géppel rá kell fordulni a befogott célra, mielőtt lőnétek. Ha pontosan céloztatok, akkor a rakéta I jele rákerül a célpont rombuszára, és szaggatott vonalból folyamatosba vált.

A lövés alatt maradjatok célon, mert időbe telik, amíg az összes rakéta elmegy. Ugyanis a gépágyúhoz hasonlóan itt is beállítható, hogy egy lövéssel hány lövedék menjen ki. Szerintem az alapbeállítás, a négy jól használható, de gyalogosok ellen elég az egy vagy a kettő is, csak pontosabban kell célozni.

Az utolsó levegő-föld fegyver a Hellfire, ami rászolgál a nevére, mert arra, ami a becsapódása után marad a T-80-ból, még a MÉH-ben is elhúznák a szájukat. Egyetlen baja, hogy épületek ellen nem vethető be. Viszont 500-3000 m távolságról bármilyen mozgó célpont ellen halálos.

Tudni kell róla, hogy a célmegjelölő rendszer lézere vezeti célra, azaz a célt a rakéta indítása után is befogva kell tartani, egészen a becsapódásig. A célmegjelölésnek két módja van. Az első a LOBL (Lock On Before Launch), amit egy kisebb négyzet szimbolizál az IHADSS-on. A négyzet szaggatott vonala folyamatosra vált, ha indítható a rakéta (500-3000 m-ig használható). A második a LOAL (Lock On After Launch). Itt egész egyszerűen kilőjük a rakétát - akár a fák vagy a domborzat takarásában -, majd befogjuk a célt, és a befogás után áll a rakéta a célpontra. Ez a módszer némi gyakorlatot kíván, és legalább 1700 m-re kell lenni a céltól, hogy legyen idő a célmegjelölésre. Az előnye, hogy nagy távolságnál hamarabb indítható a rakéta, illetve nem kell a rakéta teljes repülési ideje alatt megvilágítani a célt, miközben kitesszük magunkat az ellenséges tűznek. Egyetlen hátránya, hogyha későn kezdjük megvilágítani a célt, akkor nem marad idő a befogásra,

és a rakéta elszáll az ismeretlenbe (... egy idegen helyre, ...ég és föld között, a semmibe! - ja, bocs ez már egy másik téma).

Végül az egyetlen légiharc fegyver a mindig kéznél levő Stinger. Két rakéta van minden gépen az esetleges légi célok ellen. A kijelzőn egy dupla négyzet a jele, ami befogáskor szaggatottról folyamatos vonalra vált. Mivel a rakéta hőkövető fejjel működik, ezért lövés után nem kell a célt befogva tartani.

Külön érdekesség, hogy egyes küldetéseknél tüzérségi támogatást lehet kérni, ami nem feltétlenül hatásos, de látványos, és feldobja a hangulatot (meg pár ellenséget).

Ballépések

Már mondtam, hogy elkövettem az elején azt a hibát, hogy nem állítottam át a videodrivert a 3Dfx kártyára, és emiatt csúnya volt a kép, ráadásul a települések felett „slide show"-á lassult a grafika. Egyszóval szörnyű volt. Ráadásul nem volt bekapcsolva az Optionsben a Display Target Type, és emiatt csak vaktában repkedtem, anélkül, hogy esélyem lett volna megcsinálni a küldetéseket. Azután úgy gondoltam, hogy mielőtt végleg abbahagyom a játékot, azért csak végigolvasom a leírást.

Rögtön az elején belebotlottam a szerzők megjegyzésébe, miszerint nem akarták túl élethűen modellezni az Apache-t, inkább a játszhatóságon volt a hangsúly. „Bravo fiúk!" - mondtam magamban - Az első pontot száz százalékra hoztátok, mert ez tényleg olyan primitív, hogy emellett a bodyterem olyan, mint a színjátszókör. Végül azonban be kellett látnom, hogy tévedtem, mert a beállítások után egészen más képet mutatott a játék, mint annak előtte.

Campaign

Elkövettem azt a hibát, hogy a hajózókat és lövészeket magam választottam ki, sőt én akartam később is foglalkozni a velük kapcsolatos problémákkal. Ugyanis a küldetések során a személyzet egyre jobban kimerül, amit ilyen-

olyan módon lehetne ellensúlyozni a programban.

Amennyire észrevettem, ez igazán erőssége a játéknak, ugyanis az ájulásig kikészült személyzet, a gépbeszállva szinte „újjászületik". Nem lőnek folyton mellé, nem viszik el felszálláskor az irányítótornyot, és végrehajtják a parancsokat. Akkor meg mit nyafognak? Rohadt, szimuláns banda! A másik dolog, hogy azok a hajózók is egyre fáradnak a többiekkel együtt, akik a bázison dekkolnak, és nem a bevetéseken viszik vásárra a bőrüket. Azért ez egy kicsit sok a közösségi érzésből. De ez még semmi, mert O.K. fáradnak, hát rázzuk fel őket. Erre két lehetőség van. Az egyik a „Ice Cream Run", ami ugyan késlelteti az utánpótlást, de kedvezően hat a morálra. Hát én annyi jégkrémet rendeltem, hogy az alkatrészraktárak is azzal voltak tele bázison 0 fok alá ment a hőmérséklet, még a gőzfürdőben is. Ennek ellenére a mimózák egyre csak kókadoztak, ezért gondoltam, beszélek velük (ez a másik terápia a játékban), ami viszont nem túl interaktív, mert abban merül ki, hogy beikszelhetjük, ráüvölteni akarunk a delikvensre, vagy a karunkba kapjuk, hogy dédelgessük egy kicsit. Bármelyiket is választottam, a maximum az volt, hogy kiírta a program, a beszélgetés segített. Persze az ipse ugyanúgy kimerült. Végül megpróbáltam az élőhalott személyzetet lecserélni az utánpótlásra, de csak a halottak helyett lehet új embert hozni, így ez a lehetőség is ugrott. Egyszóval nem érdemes a Crew Management problémáját magatokra vállalni, mert sokra mentek vele.

Ugyanígy nem érdemes az alkatrész-utánpótlással (úgyse fogy el soha semmi) és a gépek karbantartásával sem foglalkozni.

Amire viszont nagyon kell figyelni, az az, hogy gépet ne veszítsetek, mert nem elég, hogy egy hadjáraton belül nem kaptok új gépeket, de a második hadszíntérre is csak azokat vihetitek, amik megmaradtak.

Egyébként összesen hét gépet kaptok, és párosával jelölhetitek ki bevetésre, azaz három géppár a maximum, de ez már nagyon-nagyon komoly tűzerő.

Az első küldetéssorozat Columbia dzsungeleibe visz, ahol a drogbárók magánhadseregeivel és a velük szövetséges marxista-maoista gerillákkal kerülünk szembe.

Az újságból (aminek a végigolvasásához, a hivatalos hangnemnek köszönhetően, nekem nemigen volt türelmem) megtudhatjuk, hogy USA hadat üzen a drognak, és mi vagyunk az ököl, amelyik lesúlyt a mákony készítőire (persze az ő lapjukban, valószínűleg, inkább mint a hátsónk szerepelünk, amibe majd úgy belerúgnak, hogy a levegőben éhenhalunk). Később is jönnek lapok a postával, amikből megtudhatjuk, hogy a közvélemény elégedett-e a harcok alakulásával.

Miután félreraktam az újságot, beszálltam az egyik Apache-ba, hogy a kísérőimmel együtt letegyem a voksomat az ököl kontra fenék kérdésben.

Már a felszállás is élmény volt. A gépek sorra indítják a hajtóműveket (a hangeffektek egyébként nagyon jól sikerültek), az irányítás engedélyt ad a felszállásra. Filmbe illő, ahogy a négy, pláne a hat gép a levegőbe emelkedik. Nyomaték 98%, ahogy eljön a gép a földtől, már léped is irányba az orrát, és közben nyomod előre a botot, hogy gyorsuljon a madár. Ha jól csinálod, a bázis kerítése felett úgy 50 csomóval repülsz. Gyorsítasz tovább kb. 150-ig, ha kell, még húzol rá egy kicsit a kollektíven. Átrepülsz a vendégház melletti út felett, amin megy a forgalom. Eszméletlen jó. Én például egy bevetésen, felszállás után, az út felett rácsaptam egy teherautóra, de egy hajszál híja volt a dolognak, mert a jobb oldali szárnycsonk beleakadt a teherautó felépítményébe, és rakétástul-mindenestől leszakadt a jobb futóval együtt. Mindez jól látszott a külső nézeten, és természetesen a fegyverzetem fele is odalett. Persze így kétszer akkora volt az öröm, hogy így is sikerült a bevetés.

A meglepetéseknek se vége, se hossza nem volt ezután. Csak néhány ezekből.

Egyes küldetéseknél (lezuhant

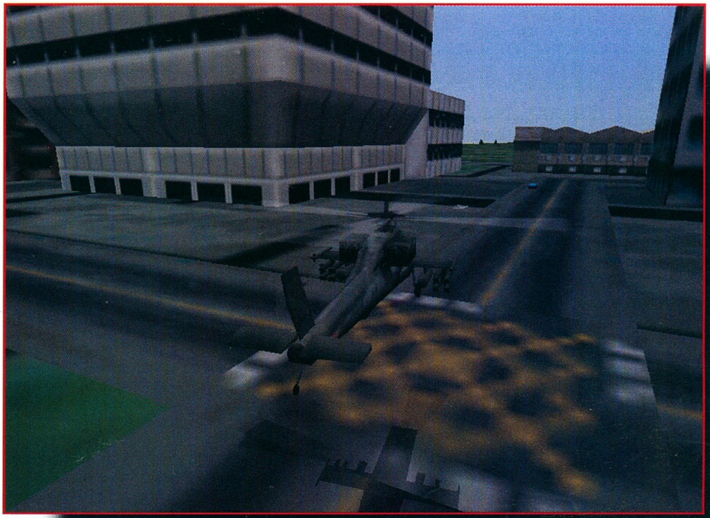
személyzet kimentése, földi egységek bevetése) a Blackhawk nem a semmiből kerül elő, hanem tényleg a bázisról száll fel. Ha vártok egy kicsit a felszállás után, akkor kötelékben repülhettek vele a célpontig (persze néha ez nem túl bölcs dolog).

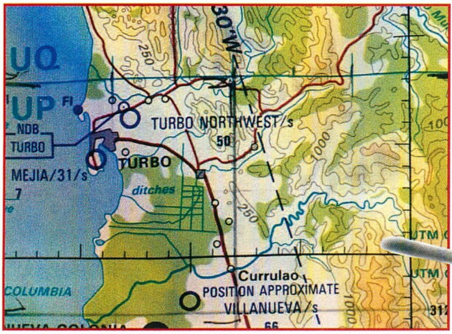
A lezuhant pilóták rakétapisztollyal jeleznek éjszaka a mentőhelikopternek, és odafutnak hozzá, ha az leszállt értük.

Ha aknavetőkkel támadják a bázisunkat, akkor a levegőből láthatjuk, ahogy a becsapódó lövedékek felrobbannak, és a bázis egyre romosabb lesz. Sőt a következő küldetések során is magán viseli, ha egyre kisebb mértékben is, a támadás nyomait.

Sokáig lehetne még sorolni ezeket az apró finomságokat, de nem akarom elvenni a felfedezés örömét.

A columbiai küldetések sikeres teljesítése után az út Litvániába vezet, mert az ország, egyesek megítélése szerint, már így is túl sokáig volt távol a nagy egységtől. Itt már nemcsak, az utakon haladó autókat láthatunk, de a távolban elhúzó vadászgépeket vagy földi egységek tűzharcát is. A gép irányította egységek egész logikusan cselekednek, és a harcok igazán valószerűnek tűnnek.





A mi szempontunkból Litvánia nem hoz túl nagy változást, kivéve, hogy a célpontokig néha húsz percet is kell repülni a real-time-nak köszönhetően. Persze ezalatt elkészül a melegszendvics (receptek a Külvilágban), sőt ha robotra teszitek a gépet, akkor akár a videokazettákat is visszavihetitek a sarki tékába.

Hosszú ideje ez volt az első szimulátor, ami igazán megfogott (az F-15-re nem volt elég időm). Bár igazából nem is klasszikus szimulátor (a műszerfalon annyira nem volt használható információ, hogy ki is kapcsoltam, pedig ilyet máskor sohasem tennék), de a leegyszerűsített megjelenítés és kezelés ellenére a gép mozgása nagyon tetszett. A másik fontos dolog, hogy a világ, amiben a történet zajlik, igazán eleven, és emiatt könnyű beleélni magát az embernek a szerepébe.

A „stratégiai" részt - jobb híján nevezzük annak - már kellően lehúztam, így arról nem mondok többet.

Kicsit furcsa, de megszokható, hogy nem lehet a botot trimmelni. Ezért folyamatosan nyomni kell a haladáshoz.

Nekem kicsit rövidnek tűntek a hadjáratok, bár Litvániában még csak a hatodik bevetésnél járok, de gondolom, lesz folytatása a programnak.

Akárhogy is, összességében hangulatos és jó játék, ami egy-két estére biztos a géphez köti az embert.

- Boy -

INFO

- Mindscape
- Simis
- szimulátor

- P166
- 250 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Apache Longbow
- Commanche

92%

Deathtrap Dungeon

Jobb lett volna a könyveknél maradni...

Biztosan sok olyan fiatal van, akinek nem ismeretlen Ian Livingston neve. Olyan író ő, akinek sikerült bizonyos fokú interaktivitást vinni könyveibe. Több mint ötven könyvet írt, melyek közül jó pár magyarul is megjelent a Kaland Játék Kockázat sorozatban.

Azoknak, akik esetleg nem ismerik ezt a stílust, pár szóban elmondom, hogy is működik. A szerepjátékokhoz hasonlóan egy kalandozót kell alakítanod, akinek kockák segítségével döntöd el a játék elején a tulajdonságait, úgy,

mint ügyességet, életerőt és szerencsét. A könyv több száz paragrafusra van osztva. Ha valamilyen döntéshelyzet elé kerül a karaktered, neked kell kiválasztanod, hogy miként cselekedjen, a megfelelő rész fellapozásával. Például: Hősöd összefut egy kereskedővel. Ha megtámadod, a 16. Paragrafushoz kell lapozni, ha beszélgetésbe elegyedsz vele, a 132-re.

A szabályok egyszerűek, de a játék elég nagy kihívást

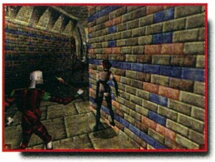
jelent - még csalással is. Így aztán nem is csoda, hogy szerzőjük jól meggazdagodott belőle. Ami már valamivel érdekesebb lehet számunkra, az az, hogy nem akármire költötte a pénzét, hanem létrehozott egy céget, ami egyre nagyobb hírnévre tett szert a számítógépesek körében. Ő ugyanis az EIDOS tulajdonosa. Úgy látszik ezen a téren is jól megállja a helyét, hiszen cége hatalmas sikert ért el Lara Croft, a Tomb Raider hősnőjének megalkotásával.

Most azonban mégis elkövetett egy „apró" hibát. Úgy döntött, hogy megszámítógépesíti egyik legsikeresebb könyvét, a Deathtrap Dungeont, vagyis

Halállabirintust. Kár volt. Azt gondolná az ember, hogy a Tomb Raiderben hatalmas gyakorlatra szert tett embereinek nem okozhat gondot még egy külső nézetes akciójáték létrehozása. Sajnos ez nem így van. Annál meglepőbb, hogy ilyen botrányosan rosszra sikeredett a megvalósítás. A kameraállások úgy váltakoznak, mintha valaki egy kötélre kötve lóbálná maga körül. Általában épp a legrosszabb pillanatban vált képet, ráadásul harc közben gyakran úgy, hogy még csak véletlenül se lehessen

GALÉRIA

A Tomb Raider 2-nél lehet, hogy szebb, de a hangulatát messze nem közelíti meg.



látni, hol az ellenfél, akit kaszabolni kéne.

A grafikáról sem tudok túl sok jót mondani. A program ugyan elég sok 3D gyorsítót felismer (el kell ismernem, ezek beállítása rendkívül kellemesre sikeredett), de még ezekkel is rondább effekteket tudnak produkálni, mint sok másik program nélküle. A tüzek olyan randák, hogy még! A varázslatok még úgy, ahogy kinéznek, de azokra sem adnék egy gyenge közepesnél jobb pontszámot. A környezet mindenféle elvetemült színekben tündököl, de nehogy azt gondold, hogy ez Unreal szerű színezett fényeffekteket jelent! Á, dehogy! Engem inkább egy penészes salátástálra emlékeztet.

A játék pedig semmi extrát nem tud nyújtani. Szinte másból sem áll, mint kapcsolók kereséséből, liftek működtetéséből, és szörnyek kaszabolásából. (A harcrendszer kezelhetőségéről most inkább nem

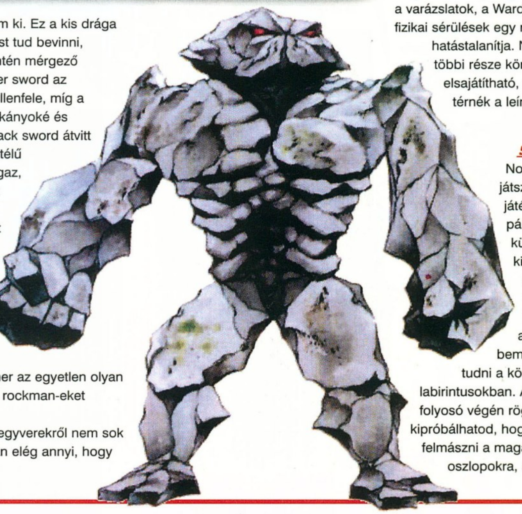
ejtenék szót, mivel a Die by the Sword után enyhén szólva gyengének éreztem.) Olyan mértékben nem tudott lekötni a játék, hogy szokásomtól eltérően beszereztem egy leírást, hogy ne kelljen annyit szenvednem vele. (Az már persze más kérdés, hogy az nem sokat segített, mivel a konzolos változatról készült, az meg tök más, mint ez.) Nem is áll szándékomban minden részletre kiterjedő leírást készíteni róla, bőven elegendőnek tartom a kezelés és az első pálya bemutatását, valamint pár tipp közlését.

Kezdeném talán a főbb fegyverek és varázslatok bemutatásával. Azt el kell ismernem, hogy ezekből elég sok van. Négy részre lehet osztani őket: közelharci és távolsági fegyverekre, támadó, illetve védő mágiára. A közelharci fegyverek közül először a Venom swordot emelném ki. Ez a kis drága elég szép sebzést tud bevinni, különösen a szintén mérgező lényekbe. A Silver sword az élőholtak nagy ellenfele, míg a Red sword a sárkányoké és démonoké. A Black sword átvitt értelemben is kétélű fegyver, hiszen igaz, hogy hatalmasat sebez, de ugyanannyit ront a forgatója egészségi állapotán is. Van még egy fegyver, amit muszáj megszerezni: a Magic Warhammer az egyetlen olyan eszköz, amivel a rockman-eket sebezni lehet.

A távolsági fegyverekről nem sok szót ejtenék, talán elég annyi, hogy nyugodtan használd őket, főként a bombát. Abból bőven elegendőt fogsz találni, de azért a biztonság kedvéért egyet mindig tarts meg a keményebb ellenfeleknek.

A varázslatok közül a Fireball egy közepes erősségű, de könnyen használható és effektív spellnek számít, míg a Razor viszonylag erős, ám pontos célzást igényel. Személy szerint a kedvencem a War pigs, mely egy öngyilkos hajlamú malacot idéz meg egy párhuzamos dimenzióból, hogy kamikaze módra fölrobbantsa magát a legközelebbi mozgó célpont közelében. Igaz, hogy használni nem tudtam ezt a varázslatot, de nagyon mókás volt a kufircoló cocák látványa.

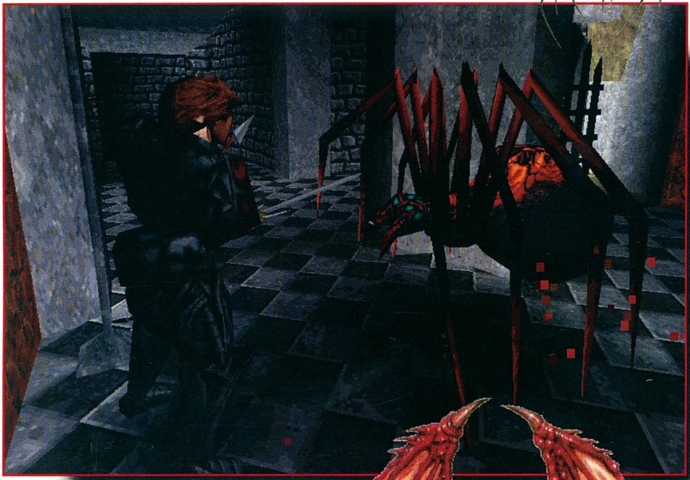
Végül következzen a védőmágia. A Charm of Icy Cold a tüzes dolgok ellen véd. Jól jöhet, ha egy sárkány vagy lánghordó úgy dönt, hogy rostonsültet akar vacsorázni. Az Anti-magic Charm pedig értelemszerűen a varázslatok, a Warding pedig a fizikai sérülések egy részét hatástalanítja. Nos, a kezelés többi része könnyen elsajátítható, ezért aztán rá is térnék a leírásra.



SPIRE

Nos, ha már játszottál hasonló játékkal, az első pálya nem jelent különösebb kihívást. Gyakorlatilag oktató szintnek felel meg, ahol a program bemutatja, mit kell tudni a következő labirintusokban. A tűzlabdás folyosó végén rögtön kipróbálhatod, hogyan is lehet felmászni a magasabb oszlopokra, aztán rövidesen

a kardforgatás rejtelmeibe is beavat egy goblin. Bunyó után általában érdemes megvárni, amíg a hulla eltűnik, mivel gyakran marad vissza utána varázslat vagy ital. Két kapcsolót is találhatsz; az egyik az



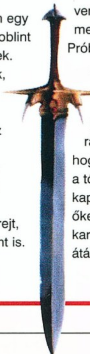
ajtót nyitja ki, a másik egy teleportot, amivel a túlsó oldalra juthatsz.

Az ajtó mögött egy nagy terembe érsz, ahol egy különös gépezet kóricál és próbál elütni. Mást se kell tenni, mint kikerülni, és a középütt lévő ajtón átmenni. Na, ez egy jó kis szívatás. Ha valahol ilyen pepita mintás padlót látsz, mint itt, nagy valószínűséggel liften állsz. Ilyenkor a használni gombbal tudod elindítani. Persze az is előfordulhat, hogy semmi jelzés nem mutatja, hogy a talaj képes akár egy centit is elmozdulni, ezért aztán érdemes néhány gyanúsabb helyen megpróbálkozni a használattal.

Rövid mászkálás után egy vörös koponyás ajtóhoz jutsz. Az ilyeneket csak kulccsal lehet kinyitni. Ez jelen esetben nem túl nagy feladat, mivel itt van néhány lépésnyire. Pár oszlopról leugrálva (az egyiken egy lift visz le) egy szobában két goblint találsz, akik kapcsolókat őriznek. Nem árt gyorsan végezni velük, mert már messziről elkezdenek késeket hajigálni. Két kapcsolót átállítva föl tudsz mászni egy torony belsejébe, ahonnét három ajtó nyílik (már amennyire egy elhúzható falat ajtónak lehet nevezni.) Ezek mindegyike valamiféle cuccot rejt, illetve az egyik két újabb goblint is. Ami viszont a lényeg, hogy a toronyban egy lift van, ami a piros kulcshoz visz.

Rövidesen újabb rács állja el az utat. Ennek a kulcsát egy szinttel följebb lehet fölvenni. Persze előbb még le kell mészárolni vagy egy tucat orcot. Érdemes úgy helyezkedni, hogy az időnként lecsapódó oszlopok az ellenséget lapítsák össze. A kulcsnál egy kapcsolót is találhatsz, amivel a nemrég látott lila energiafalat lehet deaktiválni. Onnét átugorhatsz egy ládához (mondjuk nem árt előtte jó nagy lendületet venni), amit kinyitva érdekes meglepetésben lehet részed. Próbáld a másik oldalról...

A továbbvezető út egy újabb terembe nyílik. Na, ez már érdekesebb, mivel két goblin tőrökkel hajigálódik, ráadásul túl magasan vannak, hogy le lehessen őket vágni. Ezért a tőlük legtávolabb levő kapcsolókkal kell megpiríttatni őket. Ha megpusztultak, a többi kar megfelelő sorrendben való átállításával kiépíthetsz egy utat a harmadik kulcshoz. Mielőtt azonban fölvenned, nem árt felkészülni, hogy egy elég genyó gép (pontosabban kettő) fog megérkezni. Ez a hordó szerű izé tűzcsóvát köpköd, amitől rendkívül rossz állapotba lehet kerülni. Úgy lehet legbiztonságosabban legyőzni, ha megvárod, míg köp egyet, aztán mögé rohansz, és agyonütöd.

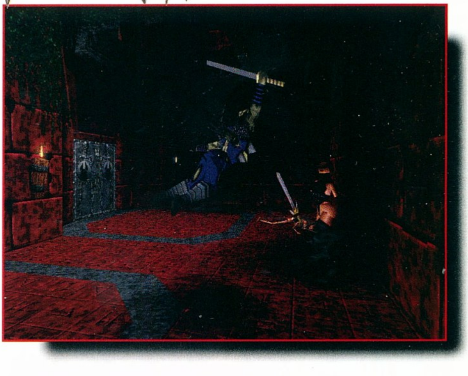


Circus

Induláskor két kapcsoló közül kell választani. Persze mindenki bedől a programozók mókájának, és a kígyónőktől távolabb esőt húzza meg, aztán csak bambán áll, míg kinyílik mögötte a rács, és szép nyugival lemészárolják. Tehát: a másikra lesz szükség. Itt rögtön van egy save pont és egy mérgezett kard is, amit az F1 lenyomásával lehet kézbe venni. Ezzel a kézben érdemes visszamenni a csúszómászókhoz, mivel italt és tűzlabdát lehet náluk találni. (Ja, a varázsfegyverek egy idő után „elkopnak." Jól gondold meg, mikor használod őket.)

Innét egy rácson át két varázscipős goblinhoz lehet jutni, de ennek csak elhalálozás lenne az eredménye, válaszd inkább a faajtót. Egy útkereszteződéshez jutsz. Ha a csontváznál lepottyansz a kiszögellésre, egy kapcsolót találsz, amivel egy teleportot kapcsolsz be. Na, most menj vissza a cipőkhöz (ne állj le velük verekedni, úgysem lehet megölni őket), és pottyanj a szakadékba. Pár jó cuccal lehetsz gazdagabb.

Utad a kereszteződés bal oldali ága felé vezet tovább. Le kell vágni pár bohócot, néhány gyíkot, míg meg nem szerzed az új mérgezett kardot, és ki nem nyílik egy fal, mögötte egy mentő hellyel, és egy kapcsolóval. Ez utóbbi egy újabb falat tüntet el, ami mögött egy csapdákkal jól ellátott folyosót lehet találni, de ezek kikapcsolhatóak a két ajtóval szemben, a kép mellett



található kapcsolóval. Így megszerezheted az ezüst kulcsot, amivel elindulhatsz a maradék két út valamelyikén.

Egy mókás útvesztőbe érsz. Először fölfelé indulj el a lépcsőkön (hogy összegyűjts egy rakás pénzt), míg egy szakadékhoz nem érsz. Ezen nyugodtan lezúghatsz, tele van gyógyitallal, meg miegymással. Most már mehetsz lefelé. Útközben találni fogsz egy piros koponyát, de itt nem biztos, hogy érdemes állást menteni, mivel 5 aranyba kerül egy save. Inkább menj vissza az útkereszteződéshez, az sincs túl messze.

Továbbmenve lezáródik mögötted az út, nem tudsz visszafordulni. Elég nehéz rész

következik, igaz, csak akkor, ha maximalista módon mindent meg akarsz szerezni. A kijárat felé balra vezet az út, de mindenképpen érdemes ellátogatni jobbra is, ahol egy kígyónőt levágva két ellenmérget találsz. Itt a környéken van egy pár exkavátor is. Ez a leggenyóbb rész az egész pályán. Az utakat energiamezők zárják el, amiket kapcsolókkal lehet leállítani, de csak rövid időre. Az első kettő még csak-csak megcsinálható, de a harmadiknál már gondok adódhatnak. (Ja, itt van egy doboz is, de nem biztos, hogy érdemes felnyitni...) Úgy kell időzíteni, hogy a kar meghúzása után azonnal át tudj szaladni a kinyíló kapun és rögtön

tovább jobbra. Nem egyszerű. Ha sikerül, két ládát találsz, melyek között van egy kedves, robbanós is.

Most már tovább lehet menni a végcél felé. Út közben le kell vágni pár bohócot. Van egy hely, ahol fölnyílnak a falak, és onnét is jönnek ellenségek. Itt be kell menni egy jobbra nyíló zsákutcába, ami egy rejtekajtóban végződik. E mögött egy exkavátor tanyázik, tehát nem árt gyorsan visszaspurizni, vagy a bal oldali falhoz lapulni. A lényeg az, hogy meghúzzad mögötte a kart, így hatástalanítva a lángcsapdákat.

Most kemény bunyók lesznek, de szerencsére lehet találni pár varázscuccot a következő ajtó mögött lévő zsákutcákban elrejtve. Le kell vágni pár papnőt, akik ezt mérgezett dárdával, illetve néhány villámmal próbálják elkerülni. A dárda ellen egy menekvés van: nem szabad a közelébe menni, míg a villámokat egy oldalugrással lehet elkerülni.

Önmagukban nem okozhatnak gondot a kisleányok, két tűzlabda megállítja őket. Ezután egy piros kulcsot kell megszerezni.

Ebben kígyólányok próbálnak megakadályozni, de nagy részüket könnyen el lehet kerülni. A termükbe belépve rögtön rohanj át a szemközti oldalon lévő kapcsolóhoz, így hármójukat kiiktathatod. Ezután a bejárattól nézve jobbra a második falat ki tudod nyitni, ahol – ha jól emlékszem – a harmadik fordulóban egy másik fal mögött megtalálod a kulcsot. Ha tovább mész fölfelé, egy lyukba leugorva föl tudsz venni egy mérgezett kardot, amit rögtön ki is

próbálhatsz a lányokon. Egy zárt vasajtóval szemben találsz egy fából lévőt, ami mögött a vaskapu nyitószerkezete van. Ezt gyorsan kell átállítani, mivel odabent egy lángcsapda vár a totojázó tolvajokra. Van még egy másik titkos rész is, a bejárattól balra az első fal, ami mögött pár cuccot találhatsz, illetve ha bunyózni akarsz – hogy miért akarnál, azt nem tudom, de hátha -, akkor a maradék kettőt is megnézheted.

Na, de az igazi móka csak eztán jön. Egy bohócautós szobába belépve három hullámban érkeznek az ellenfelek: két bolond és egy izé, olyan ghoul szerű lény. Ha őket leverted, még mindig hátravan egy teremnyi kígyólány, aztán egy rakás ghoul, meg csontváz (ellenük érdemes ezüstkardot használni), és végül a hírhedt zsarnokgyík, a Tyrannosaurus Rex. Érdekes módon, ő a legveszedelmesebb ellenség, mégis őt a legkönnyebb legyőzni. Elég távol tartani, és beleereszteni pár razor spellt.

Labyrinth

Kezdetben egyszerű a dolgod. Csak goblinok között rohangálva kell kapcsolókat kapcsolgatnod, meg kerekeket forgatnod, hogy megszűntesd a lángcsapdát, aztán újabb kapcsolókkal megemelni a talajt a főteremben.

Innentől kezdve szinte mást se kell tenned, mint kapcsolókat állítgatni, és harangokat kongatni. Utazd be az összes szintet a liftekkel, és készíts utat az ezüst kulcshoz, ami egy szinttel lejjebb található, mint a Blunderbuss puska. Ezzel ki lehet nyitni a két emeletet mozgó lift tetején a rácsot.

Itt újabb kulcsot szerezhetsz. Ez alkalommal a pirosat, ha

megpróbálod kinyitni a vaskaput. Ekkor viszont két lángköpő hordó ront rád, és próbál légneműsíteni. Ha legyőzted őket, egy újabb kapcsoló lesz a jutalmad, ami három falat emelget mögötted, melyek a kulcsot rejtik.

Ismét készülhetsz egy hosszú és nehéz részre. A híd felé lépdelve egy helyütt meginog alattad a talaj és leszakad - ha leesel, semmi gond, vissza tudsz jönni. Ennél a résznél először a jobb oldali benyílóban, majd a bal oldaliban kell meghúzni mókának. Szembe találod magad egy megtermett acélskorpióval, amit csak egy jól irányzott bomba képes megsebezni. Eztán már csak verekedni kell pár goblinnal, kifosztani néhány kincses ládát, és két kapcsolót meghúzva kinyitni egy falat.

Ha azt képzeled, most végre szusszanhatsz egyet, tévedsz. Egy lifttel még egy szintet

ezüstkulcsos lifttel, meg kell szerezned a piros kulcsot. Ehhez először át kell ugrani a lángcsapdán – lehet, hogy van más mód is, de én már lusta voltam megkeresni -, aztán agyoncsapni pár kőgólemet. Vigyázz, mert most már lassan el kell kopnia a kalapácsodnak! Ha minden igaz, pont egy lénnyel van több, a kelleténél, de ha nem bántod azt, amelyik magában ácsorog egy sziklafalnak fordulva, akkor talán kitart.

Most a nyilakat követve kell eljutnod a következő kalapácsig. Eközben egy teleportmezőn kell áthaladnod, aminek a trükkje az, hogy mindig pont a nyilaknál kell

egy kart. Ez két pallót aktivált, amik ki-be csúszkálnak egy híd mellett a falból. Az egyikkel egy újabb kapcsolóhoz férhetsz hozzá. Namármost. Ha a hídon bemész a csontvázakig, szemből rögvest a képedbe robban három rakéta. Ezért a kapcsolós pallóra kell ugrani, ahol deaktiválhatod a csapdát.

Ha átjutottál, még nincs vége a följebb kell utaznod. Egy ajtó zárja el az utad, ami előtt föltűnhet valami apróság a földön. (Kíváncsi vagyok, rájössz-e, hogy mit akar jelenteni.) Aztán még meg kell küzdened egy titkos fal mögötti, elég rongyos pasassal, aki hatalmas pallost lenget a markában és két lángköpővel. Három kifosztható ládát is találhatsz. Újabb hídon kell átmenni, de a közepén fordulj balra, mivel ott a piros rácsos kapu mögött kimentheted végre az állást.

Quarry

Ez a pálya a sziklaemberek földje. Ezeket a kedves kis lényeket nem képes semmi más megsebezni, csak a mágikus csatakalapács. Mindenek előtt ennek megszerzése lesz a célod. Szerencsére nem látnak túl jól ezek a túlméretes kavicsok, ezért viszonylag könnyen el lehet őket kerülni. A kalapácshoz le kell menni a bányákba, és a csillék felé indulni. Rövidesen egy ugrabugra részhez érsz, ahonnét már könnyen meg tudod találni a vasveretes ajtót, ami a fegyvert rejti. Ezzel már el lehet indulni visszafelé, kiirtani a hátrahagyott lényeket, hogy fölvedd az ezüst kulcsot. Innentől megint egyenes út vezet egy darabig. Ám mielőtt lemennél az befordulni. Aztán követni kell három kőmuksót, és már ott is vagy az új weaponodnál.

Egy teleporton át egy hosszú barlangba kerülsz, ahol föl kell venni az arany kulcsot, hogy a túloldalán ki tudj menni. Takarékosan bánj a kalapáccsal, próbálj inkább elszaladni a kavicsok elől! Ha átértél az ajtón, egy újabb teleportszobába kerülsz. Kezdetben visszafelé kell elindulni a nyilak útján, míg egy kapcsolóhoz nem érsz. Ezt pedig állítsd be úgy, hogy a nyilak a másik ajtó felé mutassanak.

Na, ha most maradt még kettő-, de inkább háromütésnyi kalapácsod, akkor szerencséd van. Ugyanis pont ennyire van szükség a következő megszerzéséig. Eztán meg lehet húzni a kart a trónszoba előtt, hogy a följövő lifttel lemehess. Innét már igazán nincs messze a sziklakirály. Mindössze két aranykapcsolót kell megkeresned, aztán a királyhoz berohanva elcsalni azt a leomlós talaj fölé. Végezetül fosszad ki a ládáját, és távozz a kijáraton át.

PIT 1

Most rövid, de mozgalmas részek következnek. Elég könnyen indul a dolog, csak gyenge, de rendkívül lengén öltözött papnőkkel kell hadakoznod. Már szinte a legelején a pályának találhatsz két titkos termet. Az egyik egy zsákutca végén van (nem túl nehéz fölismerni, a másik meg akkor válik elérhetővé, ha a főpapnőnél megbizergálod az oltárt. A leérkező lift egy ankh of vitality-hez visz.

Eztán egy lifttel kell lemenni egy arany kapcsolóhoz, de előbb még vedd föl az érmét és a kalapácsot a szobor mögül. Hoppá, majd' elfelejtettem! Két titkos fal mögött van egy mentőhely is, de sajnos fizetni kell érte. Ráadásul előbb nem árt átkapcsolni egy kapcsolót a közelében lévő hordók mögött. Ja, hogy azok robbannak? Próbáld talán kicsit távolabbról.

Szóval ott tartottam, hogy arany kapcsoló. Megpillantani nem nehéz, de megérinteni már kicsit bajosabb. Egy rakat amazon fog rád rontani és amolyan tortahab féleségként egy megtermett négykezű démonnő is megjelenik. Nem árt tartogatni rá egy razor, meg egy fireball varázslatot. Ezután ne menj vissza menteni, mert vége a szintnek.

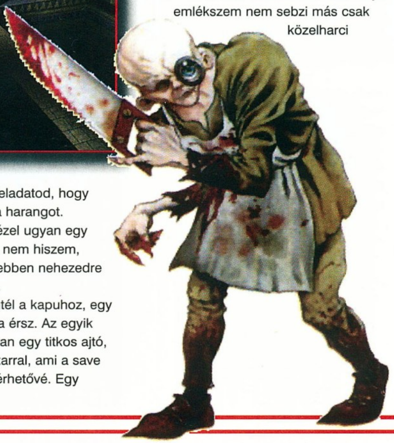
PIT 2

Móka móka hátán. Érdekes módon ez sem túl nehéz rész. Nem nehéz megtalálni a helyes utat, annál inkább, mivel szinte nem is lehet más irányba menni. Az első teremben egy kereket kell elforgatnod, hogy deaktiválj egy kart védő csapdát, amivel ki tudod nyitni az egy emelettel feljebb lévő ajtót. (Távozás előtt ne felejtsd el felvenni a warding charmot a koporsóból!)

Másik fontos feladatod, hogy megrángasd a harangot. Ezáltal megidézel ugyan egy démonnőt, de nem hiszem, hogy különösebben nehezedre esne legyőzni.

Ha fölmentél a kapuhoz, egy lejtős folyosóra érsz. Az egyik fordulójában van egy titkos ajtó, mögötte egy karral, ami a save helyet teszi elérhetővé. Egy kiszögelésen találsz három érmét is. Ezeket mindenképpen vedd föl, mielőtt átmennél az ajtón.

Remélem mostanra már elég ellenmérget gyűjtöttél, mivel a most következő óriáspókoknál szükséged lesz rájuk. Istenigazából nem olyan nehéz legyőzni őket, csak elég erősen kell bemosni az arcukba. Ha a fickóval mész, a felső vágás például tökéletes. A cél az, hogy eljuss a második haranghoz, amivel megidézheted a démon főpapnőt. Nála van ugyanis a piros kulcs, amivel tovább tudsz menni. Ja, ha jól emlékszem nem sebzi más csak közelharci fegyver. A méregkard pölö jól szolgálhat.



A kijárathoz szükség van még egy arany kulcsra is. Mielőtt azonban birka mód meghúznád az azt óvó rács nyitókarját, nem árt elforgatni a közelében lévő kereket. Egy jó kis cuccra is szert tehetsz, most lesz először lángszóród.

Attól tartok, egy kicsit túlírtam magam. Megpróbáltam ugyan még egy oldalt kicsikarni a főszerkesztő bácsitól, hátha abba bele tudok még pár pályát sűríteni, de sajnos – vagyis fenéket sajnos! – annyi jó anyag érkezett, hogy ez a próbálkozás alapban halálra volt ítélve. Pedig kár, mert mostanra egész kezdtem megkedvelni a játékot. Azoknak, akik ellentmondásosnak találnák ezt a mondatot a cikkem elejében leírtakkal, elárulom, hogy azt hetekkel ezelőtt írtam, mikor még nem játszottam végig a gamét. Ez persze nem azt jelenti, hogy a véleményem az óta gyökeresen megváltozott volna. Még mindig úgy gondolom, hogy rengeteg bosszantó dolog van a proggiban, és sokkal jobban el lehetett volna készíteni. Mindössze arról van szó, hogy ha muszáj (!), egy kicsit akár még szórakoztatónak is tudom találni ezt az ugrabugra vagdalkozást.

Bird

INFO

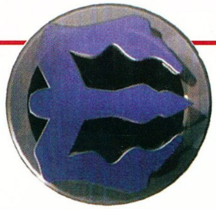
- Eidos
- Eidos
- Kaland-akció

- Pentium 133
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Die by the Sword
- Tomb Raider
- Nightmare Creatures

80%

Dominion



Storm Over Gift 3

Amikor elindult a Dominion fejlesztése a 7th Level berkeiben, a csapat nem is gondolhatta, hogy a befejezés ilyen kalandos lesz. Márpedig a Dominiont már jócskán 2-3 éve reklámozta a cég, és valljuk be, valahogy akkor is kellett volna kirukkolni ezzel a tisztán C&C klónnal. Persze azóta sokat változott a világ, a 7th Level eltűnt a süllyesztőben, a Dominion projectet pedig felkarolta az Ion Storm, mely miatt persze egyből megnőtt az érdeklődés a program iránt, hiszen ki ne lenne kíváncsi John Romero cégének első alkotására. Nos, én nagyon remélem, hogy több köze volt a programnak a 7th-s időszakhoz, mint az Ion Stormhoz, mert bizony eléggé tucatjátékká sikeredett a játék.

Mint bizonyára kitaláltátok, real-time stratégia került a kezeink közé. Egy kiélezett intergalaktikus helyzetbe csöppenünk bele az elején, melyben 4 faj próbálgatja lenyomni a másikat, persze korántsem békés eszközökkel. Bármelyik fajt választhatjuk indulásnál, persze azért ildomos az emberekkel kezdeni, már csak úgy megszokásképpen. 12 ravasz küldetés vár ránk, bárkit is választunk. Az egyes fajoknak megvan a saját jellemzőjük, sőt az általuk használt egységek és épületek is különböznek egymástól, bár nem túlságosan, hiszen mindennek megvan a 4 megfelelője.

Lássuk tehát a négy résztvevőt, hogy mire is számíthatunk velük kapcsolatban.

Human

Tipikusan emberi értékekkel rendelkeznek, nem túl erősek, sőt a technikai színvonaluk sem nevezhető nagyon bikának. Közepes építési sebességgel húzzák fel épületeiket, melyeknek szintén átlagos a védelmük. Erősségüket a kiegyenlített támadó-védő politika jelenti, valamint a titkos fegyverek. Extra lehet az embereknél a Comander képessége, a ki az egyébként igencsak szeleburdi harcosokat fegyelmezi, és egy csapatban tartja. A Commandernek kiadott parancsokat a vele egy groupban levők hűen teljesítik.

Darken

Nagyon lassúak tudnak lenni a Darken egységek a harcban, sőt az előállítási költségeik is nagyon magasak, de ettől függetlenül jó velük harcolni, mert nagyon erős a védelmük, ha egyszer felépítettünk egy kisebb csapatot, akkor azt védekezésre beállítva szinte minden érkező ellenfelet fel tud morzsolni. A Darkenek teljes elszántsággal törnek céljuk felé.

Scorp

A dinamikus hódításokra berendezkedett Scorp egységek a genetikai manipulációkat egy kicsit megsinylették, hiszen nagyon gyenge a védelmük, és a fegyvereik is hagynak kívánnivalót maguk után. Viszont vannak jó oldalai is a dolognak, hiszen rendkívül olcsó az előállítása ezeknek az egységeknek és épületeknek, arról nem is beszélve, hogy nagyon gyorsan készülnek el. Tipikusan csak falka taktikában érdemes velük harcolni.

Merc

Talán a legkiszámíthatatlanabb és egyben a legjobb technikával rendelkező faj, mely nagyon sok dolgot gyanús körülmények között fejlesztett ki a galaxis peremén, a teljes sötétségben. A technológia

Galéria

Az Intro és az átvezető animok technikailag nem valami nagy alkotások, de kétségkívül nagyon jó hangulatuk van, a mozgalmasságról nem is beszélve.

miatt nagyon lassan készülnek el egységei, és persze drágák is, azonban az általuk képviselt erő és kitartás mindent kárpótol. A Merc egységek nem tudnak a harcban veszíteni.

A játékba belépve természetesen a Campaign üzemmód elindítását javaslom, persze csak ha előbb meglátogattuk az Options menüpontot. Mindenképpen érdemes felvenni a felbontást 800x600-ra, ez még elfogadható sebességet produkál, és sokkal jobban áttekinthető a pálya. Az 1024*768-at kizárólag PII tulajoknak javaslom. Válasszuk ki a nekünk szimpatikus versenyzőket, és hajrá.

A régi jó hagyományokat követi a program, az alap gombok és az irányítás módja szinte teljesen megegyezik a megszokottal. A főképernyő alján látható sávban a következő dolgok kaptak helyet.

MINIMAP

Kizárólag akkor aktivizálódik, ha megépítettük a Headquartert, hiszen ez tartalmazza a radart. Természetesen a zöldek mi vagyunk, a pirosak az ellenfeleink, a kékek pedig szövetségeseink. A felvillanó fehér pöttyök jelzik a támadást. Nyersanyagokat a játékban a kis kürtőkben fortyogó zöld trutyiból nyerhetünk, ha fölé építünk egy Refinetyt. A fekete keretes kockák jelzik a térképen a bányászati helyeket, a keret belső színe árulja el, hogy ki termel éppen ott.

ÉPÍTÉSI LEHETŐSÉGEK

A minimap mellett található az energiaellátásunkat szimbolizáló kis csk, melynek természetesen zöldnek illik lennie. Ha nem kapnak elég áramot épületeink, akkor nem is javíthatók, így erre nagyon vigyázzunk. A felette lévő kis ikonokkal tudjuk váltogatni, hogy éppen mit akarunk építeni. A 4 lehetséges típusban (épületek, extra épületek, gyalogosok, motorizált egységek) 10-10 lehetséges építhető dolog vár ránk, de persze nincs mindegyik hely kihasználva. Ha eljutunk oda, hogy megjelenik az egység képe, akkor tudunk termelni belőle. Épületekből egyszerre csak egyet, egységekből akár végtelen számút is gyárthatunk, persze ha van elég kapacitásunk rá. Nincs gond akkor sem, ha elfogynak a készleteink, a termelés folyamatosan veszi el a keletkező nyersanyagokat. Azonban ez nagyon veszélyes lehet, ha folyamatosan nullán tartjuk a készleteinket, mert egy támadás esetén nem tudjuk javítani az épületeinket. Egyébiránt ha a jobb gombbal kattintunk rá bármire, akkor egy menü tűnik fel,

melyben sok minden érdekesség van, de most csak az Auto Repair előnyeire szeretnék mindenkit figyelmeztetni, mely a különféle ágyútornyok és védelmi berendezések esetében nagyon ajánlott. Építés közben egy kis csík rohangászik az egységek képe alatt, mely természetesen a készülés ütemét mutatja. Az elkészült egységek a Main Plantból bukkannak elő (általában). Az épületeket nekünk kell kiraknunk a kívánt helyre, de ezt csak úgy tudjuk megtenni, ha szabad a terület, és van a közelben egy másik épületünk, ahonnan az áramot kapja. Az épületek lerakásánál vigyázzunk arra, hogy elég közlekedési út maradjon, mert könnyen befalazhatjuk az egységeinket.

KURZOROK

A tevékenységekhez kapcsolódóan itt találhatjuk meg a váltási lehetőségeket is. A dollár és csavarkulcs, gondolom, egyértelmű lesz. Az Up ikon természetesen az Upgrade funkciót takarja. Majd minden épületünket lehet fejleszteni, de kell is, hiszen így sokkal eredményesebben működnek, és nem utolsósorban csak így van lehetőségünk bizonyos típusú egységeket termelni. Egy Power Plant esetében ez nagyon durva lehet például, hiszen hatszor több energiát termel így. Persze ha elveszítjük, akkor szívhatjuk a fogunkat. A sima kis nyíl szolgál a szokásos tevékenységek végrehajtására. Találunk itt azonban egy-két különlegességet is, melyekről készítettem egy kis táblázatot.

NYERSANYAGKIJELZŐ

Ehhez sem kell túl sok magyarázat, hiszen csak a rendelkezésünkre álló ember- és nyersanyagmennyiséget jelzi ki.

ÜZENET ABLAK

Az egységek nevét, találhatjuk meg itt, ha rámozgatjuk a kurzort, valamint azt, hogy mennyibe kerül. Ha nem mozgatjuk el a kurzort, akkor egy idő után átvált az épületeknél a kiírás arra, hogy mit tudnánk gyártani, ha lenne ilyen épületünk.

Most végigrágtuk magunkat az ikonokon, beszéljünk egy-két szót általánosságokban a játékról. Minden pálya elején kapunk egy eligazítást, mely nagy vonalakban közli a teendőinket. Nagyon kevés olyan küldetés lesz, amikor nem kell bázist építenünk, így kezdjük ezzel. Az épületek felhúzási sorrendje adja magát, legalábbis az elején. Gyors sorrendben húzzuk fel a ledobáshoz legközelebbi zöld trutyis kürtőhöz a Main Plantot, az első Colonyt, az első Power Plantot, a Refineryt és a Headquartert. Ezeket, ha lehet, upgradeljük is. Ezután az építési sorrend már tetszőleges. Vagy Armor plantot érdemes csinálni, vagy Weapon plantot, de az elején mind a kettőt sosem, hiszen ilyenkorra már biztosan megjelennek az első betolakodók is. Minél gyorsabban

X-TECH EGYSÉGEK

CLOAKER (DARKEN)

A közelében található egységeket, melyeket kijelölünk, láthatatlanná teszi. Ezekkel az egységekkel nem tudunk lőni, de az ellenfél sem látja őket. Ez alól az APC kivétel, melyet tele állapotban nem lehet eltüntetni. Egy Mobile Telrig-gel kombinálva nagyon szép eredményeket lehet elérni.

M-CAT (HUMAN)

Egy kis időre lebénítja az eltalált ellenséges egységet vagy tornyot. Érdemes 1-2 ilyen kis cicát is belerakni a csapatba.

WIDOW MAKER (MERCH)

Kellemes kis egység, az eltalált ellenséges egységeket átállítja a saját oldalára. Ebből is érdemes párat betenni a csapatba, volt úgy, hogy 2 ilyen kis pók támadása után a 10 robotból álló csapatból senki sem maradt, mert az egységeink értelemszerűen a legközelebbi ellenséget veszik célba.

DIGGER (SCORP)

Gyalogos egységeket tud átszállítani a pálya egy már felderített pontjára a föld alatt. Természetesen haladás közben sérthetetlen. A kirakás után automatikusan visszatér a bázisra. Egy Mechanical Engineerrel kombinálva érdekes lehet.

gondoskodnunk kell a védelemről. A gép által favorizált energia kapukat, melyek meggátolják az ellenség átjutását, én nem nagyon kedveltem, hiszen maximum arra jók, hogy az első nagy ellenséges tűz rájuk zúduljon. Ennél fontosabbak a tornyok, melyekből 3 típus létezik. Az AutoCannon viszonylag olcsó, de

ezzel összhangban nem is igen használható sok mindenre, hiszen a páncélozott egységeket nem sebesíti meg. A helyes kombináció az szokott lenni, hogy építünk legalább egy tornyot (nem felejtjük el bekapcsolni az Auto Repairt), de ezek mellé építünk egy csordányi tankot vagy lépegetőt az egyszerűbbik (és olcsóbbik) fajtából. Ha ez megvan, akkor nagyjából biztonságban tudhatjuk a bázist. A Rocket és Meson Towert inkább csak drága játékszernek tartom, hiszen egy komolyabb csapatot nem tud feltartani, bár igaz, hogy nagyon szépeket durrantanak (főleg a Meson). Sajnos elég lassan lőnek ahhoz, hogy igazán használhatóak legyenek. Nem szabad azt az apró tényezőt (vagy bugot) sem elfelejteni, hogy ha eljutunk oda, hogy repair padunk legyen, akkor a motorizált egységek javítása egy gramm nyersanyagunkba sem kerül, szemben a tornyok elég nagy repair költségével. (Hasonlóképpen a Commander is ingyen gyógyítja a közelében lévő egységeket, ha beállítjuk, hogy azzal foglalkozzon). Egyszóval én mindenkinek a mobil egységekkel való védelmet ajánlom, egy nagyon kevés torony beiktatásával. Ha már valamennyire kiépítettük a védelmet, akkor gyors ütemben el kell kezdenünk keresni még legalább egy zöld trutyi lelőhelyet. Ha megvan, akkor az áramellátást oda kell vinnünk az Umbilicalok segítségével. Nagyon vigyázzunk erre az erőműre, hiszen ez fogja nekünk megnyerni a pályát. Ez nem vicc volt, általános tapasztalatom, hogy a dolgok onnantól kezdenek jobbra fordulni, amikor beindul a második üzem is. Érdemes figyelni egyébként az ember/nyersanyag arányt, ha szükséges új Colonyt is építsünk. A felépített útvonalat meg is kell persze védenünk. Ha már van a gépnek repülő egysége (Hover Bomber), akkor mindenképpen 4-5 kis bazookást érdemes minden (!) áram átvileti pont és a második feldolgozó mellé állítani, mert hamarosan támadásra számíthatunk. Márpedig ha egy épület nem kap áramot, akkor nem is lehet javítani, és persze nem is termel nyersanyagot. A képlet, gondolom, egyszerű. Következő lépésben meg kell erősödnünk ahhoz, hogy az állandóan ismétlődő támadásokat komoly veszteségek nélkül elviseljük. Minden pályán hamar fel fogjuk ismerni a gép által folyamatosan küldött egységek összetételét és peroditását. (Komolyan mondom, vágyakozni kezdtem, hogy újra játsszam a TA-val, ahol mindig változott az ellenség felépítése.) Közben az esetleges további nyersanyagforrásokat is fel kell derítenünk, hiszen egy idő után mindegyik ki fog fogyni. Ilyenkor nyugodtan lebonthatjuk az üzemet, így kapunk érte még egy kis pénzt. Ha kellően megerősödött az önbizalmunk, akkor elindulhatunk egy kis hódító hadjáratra. Mindig nagy falkákkal közlekedjünk, ezek könnyedén felmorzsolják az ellenfél által küldött egyes egységeket. Ha már van légi szállítási lehetőségünk, akkor az ellenséges vonalak mögé bejuttatott csapatokkal az ellenséges Umbilicalok legyenek az elsődleges célpontok, de arra vigyázzunk, hogy a gép ezeket pillanatok alatt újjáépíti, így nagyon gyorsan meg kell semmisítenünk az áram nélkül maradt épületeket, tornyokat. A hidakkal kapcsolatban két dolog merülhet fel. Lesz nem is egy olyan küldetés, ahol jobban járunk, ha megsemmisítjük az ellenség hídját azért, hogy ne tudjanak átjönni a csapatok egészen addig, amíg meg nem erősödünk. Van, ahol ez élet-halál kérdése, sohasem fogom elfelejteni a 4. környéki Human küldetést, ahol is 2 bazi nagy Titan Crawler látogatta meg az éppen csak pelyhedző bázisomat, és bizony legalább tízszer kellett visszatöltenem az állást. A hidak felrobbanásánál egyébként a környező dolgok is megsemmisülnek. Nem mindenhova tudunk hidat építeni, a partnak simának kell lennie, és a vízben is valamennyi sziklának kell lennie a hídépítéshez. Arra nagyon vigyázzunk, hogy ha az ellenfél hídját elvágjuk az áramellátástól, és harcolunk rajta, akkor bizony felrobban. Így ha szükségünk van rá, akkor vigyázzunk rá. Mostanra már bizonyára szép bázis alakult ki, és akár 3-4 Refinery is termel egyszerre, ilyenkor már kellemes az élet, készülnek hegyekben a tankok és a lépegetők. Érdemes kifejlesztenünk az összes lehetséges épületet, már csak azért is, hogy megismerjük a lehetőségeinket. Mindegyik Plant valaminek a gyártását engedélyezi, ezeket úgyis kipróbálja mindenki. A Telepad az, amiről még érdemes szólni az épületek közül. Három funkciója lehet az épületnek. Ha Primary Build Padként üzemel, akkor itt jelennek meg az új egységek, ha Repair Padként, akkor itt lehet javítani a dolgokat, ha pedig Evacuation Padként üzemel, akkor a menekülés meggyorsításában van szerepe (teleport).

Most, hogy végigszaladtunk nagy sebességgel az építéseken, lássuk, mit is gyárthatunk, ha fent van minden lehetséges épületünk (nem részletezem, hogy mi kell az egyes egységek kifejlesztéséhez, ez úgyis elég nyilvánvaló lesz egy idő után):

MECHANICAL ENGINEER

Nagyon sok funkciója van a

kicsikének. Ő tudja javítani a lerobbant épületeket (minek, amikor van Auto-Repair ?), vírust tud elhelyezni az ellenséghez, és ki tudja irtani a vírust a saját épületekből, valamint el tudja foglalni az épületeket. A vírus elég jó móka, hiszen általában lerontja az épület állagát, valamint az általa termelt egységek rögtön egy bizonyos %-os sérülési fokkal termelődnek. Egy torony bevírusozása pedig külön élvezet, hiszen ilyenkor a saját egységekre fog tüzet nyitni.

Commander

Mint már említettem, a gyógyításban és az egységek mozgásának összefogásában van szerepe, de harcosként sem utolsó. A különféle találkozási pontokra is a Commander tudja elvezetni a csapatokat.

Soldier

Két fejlettségi foka van, maximum a pályák elején vagy a légvédelemben lehet szerepük.

Powered Hunting Vehicles (PHV)

Egy kicsit komolyabb szerkezet, egy ember, akit beöltöztettek robot szerkóba. Elég tűrhető a tűzereje. Itt tűnik fel először az önmegsemmisítés lehetősége, a komolyabb egységeket beküldhetjük a bázishoz, és felrobbanthatjük őket. Kijelölhetünk egy konkrét épületet vagy egységet, ami ellen irányul az akció, de akármelyik pillanatban is eldurranthatjuk őket.

Teleporter Vehicle

Bárhol felépíthető teleport pad, ami nem igényel külön áramellátást. Primary Build Padként, vagy simán teleport fogadóállomásként tud működni. Ha más helyre akarjuk költöztetni, akkor simán össze kell csukni.

Recon Vehicle

Felderítő egység, viszonylag elég gyors a mozgása, de nagyon sebezhető. Tipikus vadkacsa.

Tank

Szintén két típusa van. Az első inkább a közelharcra alkalmas a falkataktikában, míg a második a hátsó vonalakból képes küldözgetni lövedékeit az ellenfélre. Ez utóbbival az ellenséges tornyokat szépen szét lehet szedni.

Hover

Két típus létezik. Az első egy 8 bombával rendelkező bombázó, míg a másodikban 6 embert szállíthatunk. Mindkettő igen sérülékeny, de a stratégiai szerepüket, gondolom, nem kell firtatnom.

Biped

Lépegetők kétfajta erősségben. A második típus már nagyon durva rakétákat küldözget.

Special Attack Unit (X-tech)

Itt mutatkozik csak eltérés a különböző harcoló felek között, hiszen a 4 fajta X-tech unit teljesen más. A kis táblázatban találhatjátok meg őket.

Multiped

4 vagy soklábú gépszörnyek, melyeknek közös vonásuk, hogy embereket tudnak szállítani, és nagyon durva tűzerejük van. Inkább álló célpontok ellen hatásosak, hiszen nagyon lassan fordulnak rá a célpontra. Szinte elpusztíthatatlanok.

Nagyjából ennyi lett volna Dominion, sok apró részletet kihagytam direkt, amire nektek kell rájönnötök, nem lesz annyira bonyolult. Összességében elég jól el lehet szórakozni 2 nagy játék között a programmal, azonban ne számítsatok nagy durranásra. Sajnos komoly problémákkal is találkoztam a programban, melyeket az 1.1-es patch (fent van a CD-n) sem tudott korrigálni. Bosszantó volt, hogy egy bizonyos darabszám elérése után befagy az adott egység, nem lehet utána gyártani, még akkor sem, ha megsemmisülnek az addig gyártott hasonlók. Időnként a progi úgy lelassult az egységek mozgatásánál, hogy az katasztrofális volt. Az is előfordult, hogy 5-10 percig kb. 1%-ra csökkent a sebessége, majd hirtelen minden megjavult. Egyszóval bugos, de nagyon. Ami tetszett, az a grafika (a Dreadnaught mozgása yeeeeeees!) és a kifejezetten remek zenék. Nagyon hangulatos az intro és az outro is, egyedül a küldetések közötti animok voltak nagyon sablonosak, hogy lényegében mindig ugyanazt látjuk. Ebben a rekkenő hőségben kellemes volt a Dominion, nem izzasztott meg túlságosan, de ahhoz elégséges volt, hogy elszórakozzam vele egy ideig.

Bear™

Kurzorok

Waypoint: ha a SHIFT-et is lenyomjuk, kijelölhetjük a követendő útvonalat.

Patrol: egy egységet védhetünk így, a védő egységek követik, akit védeni kell. (ALT)

Guard: egy bizonyos terület védelmét szolgálja, a kiválasztott egységek visszatérnek ide a közeledő ellenséges egységek kilövése után.

Virus: a kiválasztott egységbe vírust telepít

Load/Unload: APC-k feltöltésére, majd kiürítésére szolgál.

Repair Pad: egységeket küldhetünk el javítani így.

Capture: Egy ellenséges objektumot tudunk elfoglalni, ha a megfelelő kritériumok teljesülnek.

Teleport: teleportálás előkészítésére szolgál.

Detonate: az aktív unit felrobbantására szolgál.

Deploy/Retract: mobil teleport egység kinyitására és becsukására szolgál.

Cloak: a speciális Cloaker használatához szükséges.

Dig: ide fogja elásni magát a Digger.

Command Poit: a találkozási pont (CTRL R) és a visszavonulási pont (CTRL W) jelzésére szolgál.

Fire: és végül a legfontosabb, tüzelés.

Info

- Ion Storm
- Eidos
- Stratégia

- P166
- 190 MB HD
- 32 MB RAM
- SVGA
- 8x CD
- SB comp.

- Warcraft
- Starcraft

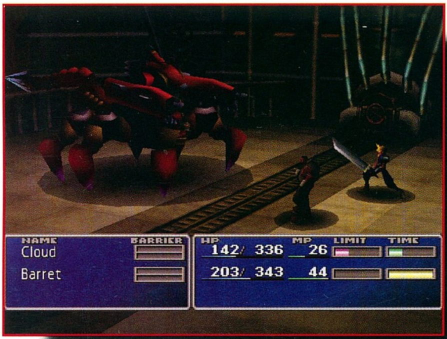
87%

Final Fantasy VII

KALANDJÁTÉK JAPÁN MÓDRA

Megvallom, kissé vegyes érzésekkel fogadtam ezt a programot: egyrészt bedőltem a híreszteléseknek, miszerint ez egy szuper RPG (amely típusú játékok ugyebár a gyengéim közé tartoznak), másrészt kissé gyanakodtam a Playstation-átirat miatt. Körülbelül félóra játék után derült ki, hogy bizony a Final Fantasy elég távol esik az általam RPG-nek tartott kategóriától! Igaz ugyan, hogy fejlődnek benne a karaktereink, de szinte semmi befolyásunk nincsen a tulajdonságaik változására, másrészt a történet is meglehetősen lineáris! Hosszas tépelődés után végül is kalandjátéknak sorolnám be a játékot, némi RPG és jóval több akció beütéssel. Ebben a kategóriában viszont tényleg nem rossz – sőt számos olyan elem található benne, amelyek messze kiemelik az átlagból. Talán még emlékeznek néhányan a Cobra Mission és a Knights of Xentar című poénos programokra – nos a FF7 nagyon hasonló ezekhez, de sokkal komolyabb történettel és a kornak megfelelő 3D grafikával.

Természetesen a sorozatnak megvolt az összes korábbi része is – csak nem PC-n! Sőt, ezek igen komoly sikereket értek el – csak ebből az utolsó részből 5 millió példányt adtak el PSX-n (csak összehasonlításképpen: a Starcraftból most tartanak 1 millió példánynál)! Ennek legnagyobb részét persze Japánban, ami a készítők névsorát megtekintve nem meglepő. Úgy látszik, a játékot elsősorban a japánok ízlésvilágára tervezték (kissé gyerekszerű szereplők, „kisemberek a nagy és gonosz világ ellen" típusú történet)! Viszont tagadhatatlanul sikeres – és nemcsak Japánban!



Talán kissé hosszúra sikerült a bevezető, és most bizonyára azt várjátok, hogy jön a sztori! Hát egy frászt! Bár ezeket én is nagyon szeretem olvasni (amikor az írók eleresztik a fantáziájukat, és rendkívül színesen leírják a kerettörténetet), de sajnos itt ez a játék fő vonzereje, amit nem vagyok hajlandó tönkretenni.

A történet egyébként számos érdekes megoldást is nyújt: például nagyon jól van megoldva a kezdő játékosok „kiokítása". A főhős mesél, és tanítja a többieket (és persze a képernyő előtt meredten bámuló játékost is). Ilyet még nem láttam, de nagyon tetszett!

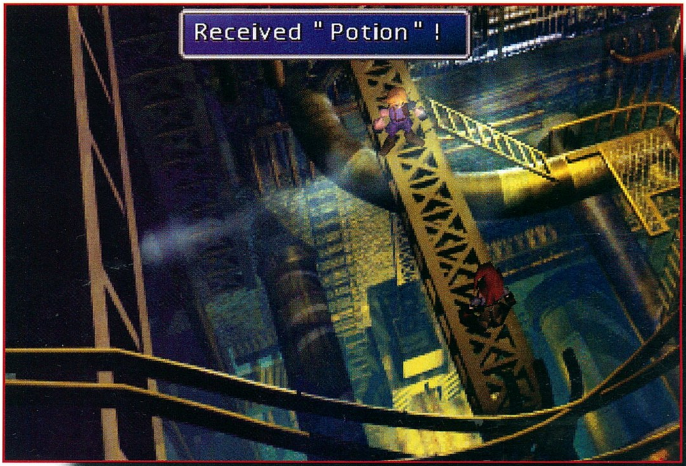
A másik ok, hogy messze nem mentem végig a játékon (kb. a harmadánál tarthatok 30 óra tiszta játékidő után!), és közel sem látom tisztán a teljes

történetet – szóval nem szeretnék nagy ostobaságokat írni. Annyit azonban már most is látok, hogy fordulatokban bizony nem lesz hiány! Megtalálható itt minden, ami egy rendes kalandjátékhoz kell: szerelem, árulás, tragédia és természetesen rengeteg poén!

Mocsy barátom ajánlkozott arra, hogy csinál egy teljes végigjátszást, de szegény nem tudja, mire vállalkozott! Találtam egy leírást az interneten, ami 8-as betűmérettel több mint 300 oldal volt, és messze nem írt le mindent! Mindegy, én figyelmeztettem, mire vállalkozik… Szóval teljes leírás itt és most nem lesz, legfeljebb néhány kezelési trükk, valamint szerény véleményem.

Kezelés

A játékot leginkább gamepaddel lehet játszani – innen is látszik, honnan származik a program. Mivel nekem ilyenem nincs, kénytelen voltam beérni a numerikus billentyűzettel. Akinek ez nem tetszik, az átdefiniálhatja a billentyűzetet, de nagyon jegyezze meg a gombok eredeti elnevezését, mert később a program ezekre (ld. a jobb oldalon) hivatkozik, amikor akciórészekre kerül a sor. Lássuk most az eredeti billentyűzetkiosztást:



NUMPAD 2,4,6,8 mozgás a négy irányba

NUMPAD ENTER	OK
NUMPAD 0	CANCEL
NUMPAD +	MENU
NUMPAD .	SWITCH
NUMPAD 9	PAGEUP
NUMPAD 3	PAGEDOWN
NUMPAD 7	CAMERA
NUMPAD 1	TARGET
NUMPAD 5	START
NUMPAD -	ASSIST

Mágia

Kicsit furcsának tűnt eleinte a matériás rendszer – hogy pontosan mi is ez a matéria, honnan származik és hogyan viselkedik, az kiderül majd a történet során! Egyelőre elég annyi, hogy ezek gömb alakban találhatók majd meg a játék során, és a fegyvereinkbe illetve a páncélunkba lehet betenni őket, amivel különféle hatásokat érhetünk el. Minden matériagömb változtatja a tulajdonságainkat is, illetve a csaták után (az ellenfelek mágikus szintjétől függően) kapunk külön XP-t is, amivel a felrakott matériák használatában egyre jobbak leszünk. Ez azt jelenti, hogy egyre jobban elsajátítjuk az adott matéria kezelését, és szintet lépve egyre jobb bónuszokat és egyre erősebb varázslatokat csalhatunk ki belőlük. A matériák használata természetesen manába kerül (amit különféle italokkal illetve pihenéssel nyerhetünk vissza), a matériagömbök tehát csak az általunk használható varázslatokat határozzák meg.

Azokra a helyekre, amelyek össze vannak kötve a tárgyainkon, matériakombinációkat (kombókat) is betehetünk, amivel megsokszorozhatjuk az egyes matériák hatását. Ezek jó részét csak tippeléssel találhatjuk ki – néhány ötletet én is adok a későbbiekben…

Annak ellenére, hogy a rendszer meglehetősen egyszerű, a variációs lehetőség meglepően nagy! Eleinte nem éreztem fontosnak a varázslást, de a játék közepe táján már nem nagyon jutottam volna semmire, ha nem szántam volna időt egy-két hatásos kombó kikísérletezésére… Mindenképpen hiányoltam viszont a gépkönyvből ennek a bónuszrendszernek a bemutatását: például semmit sem írtak arról, hogy mi történik, ha egy matériát a fegyverünkbe teszünk, és mi akkor, ha a páncélunkba. Ez utóbbi nálam nem nagyon működött – amíg rá nem jöttem, hogy a páncélba is lehet hasznos kombinációkat rakni!

A matériák főbb csoportjait a színükkel jelölték – ez is fontos információ lehet a kísérletezésnél:

Zöld: mágikus (például az alap támadóvarázslatok: FIRE, LIGHTNING, POISON, ICE)

Kék: támogató (a kiegészítő effektek, kombók létrehozására)

Lila: független (tulajdonságturbózó matériák)

Sárga: parancs (extra parancsokat kapunk, mint például a SENSE)

Piros: megidéző (ezt ugye nem kell részletezni?)

És most néhány hasznos kombó, amikre eddig rájöttem: talán a legegyszerűbb az ALL matéria használata. Betéve egy másik mellé (természetesen csak olyan slotokban, ahol erre lehetőség van), a hatás csoportos lesz. Például a gyógyítás minden karakterünkre érvényes (RESTORE+ALL), vagy a támadás az összes ellenfélre hat (például: FIRE+ALL). Tapasztalataim szerint ez a csoportos hatás annál tovább tart, minél jobban ismerjük ezt a matériát – tehát ne várjátok, hogy egyes szinten majd korlátlanul gyógyítjátok

a csapatot! Egy-két alkalommal sikerül, majd a „csoportos" hatás abbamarad, és csak a következő csatában használhatjuk ismét…

Hasonlóan egyszerű az ADDED EFFECT matéria használata is. A

mellé betett matéria hatása erősebb lesz (ki gondolta volna?)

Az ELEMENTAL matéria használatára más kissé nehezebb rájönni: ha fegyverbe tesszük egy támadóvarázslat mellé, akkor a fegyverünk ilyen támadást is produkál majd. Ha viszont a páncélunkba, akkor minden ilyen támadásra immunisak leszünk. Tehát például egy LIGHTNING+ELEMENTAL matériapáros villámtámadást illetve villám elleni immunitást ad.

Tulajdonképpen az ENEMY SKILL matéria nem kombinációban használatos, hanem önmagában, de annyira hasznos, hogy külön is megemlítem. Segítségével elleshetjük az ellenfelek speciális támadását, amikor megsebeznek minket – sokszor a szintünkhöz képest rendkívül erős támadásokat sajátíthatunk így el!

És így tovább… Tudom, ez nem sok, de rengeteg matéria van, ami önmagában is használható, és elég egyértelmű a kezelése. Ezekkel nem akartam itt a helyet pocsékolni. A játék későbbi szakaszában természetesen egyre erősebb matériákat találunk majd – az interneten olyan kombókat is leírtak, amelyekkel 7000-8000 HP-t lehet ütni (összehasonlításképpen: az én 32 szintű karaktereim normál támadása 200-300 HP volt, a legjobb varázslataimmal 1000 HP körül tudtam ütni). Szóval van még hova fejlődni…

Térkép

Rengeteg helyszín van a játékban (nekem körülbelül 10 órába telt, mire az első városból, Midgarból kiértem), így nyilván nem tudunk mindegyikről térképet közölni. Az alábbi világtérkép azonban hasznos lehet, amikor a városok között bolyongunk:

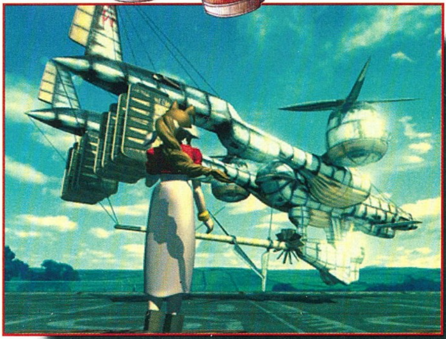
The World Of Final Fantasy VII

Karakterek

Összesen tíz karakterünk lehet a játékban, akikből egyszerre mindig maximum hármat irányíthatunk. Mindegyiküknek más tulajdonságai vannak, bár én úgy éreztem, hogy a 25. szint fölött kezdenek elmosódni a különbségek, és már a felrakott matériák határozzák meg inkább a karakterek tulajdonságait. Így aztán én majdnem végig a Pellus (na, ez ki lehet?), Barrett és Tifa trióval mentem (néha Aerist is bevettem a gyógyító limit breakje miatt).

Egyébként a karakterek egymással való kommunikációja szerintem az egyik legnagyobb dobás a játékban: ahogyan egymással beszélnek és reagálnak a különféle eseményekre. Ráadásul elég sokszor az is befolyásolja a véleményüket, hogy éppen ki van a partyban! Amikor véletlenül levertek egy-egy csatában (elég ritkán történt meg, de előfordult), és visszamentem egy másik csapattal, legnagyobb meglepetésemre néha más szövegeket mondtak a szereplők!

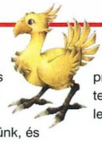
És most nézzünk néhányat közülük, a teljesség igénye nélkül:



CLOUD (alias Pellus): egykori zsoldos, a játék főszereplője. Jól kiegyensúlyozott karakter: erős közelharc támadással és elég jó mágikus képességekkel. Néha fejfájást szokott kapni, amikor is megrohanják az emlékek, és egyre újabb háttérinformációkat kapunk a szereplőkről.

BARRETT: az Avalanche nevű titkos szervezet vezetője, aki egész életét a Shinra óriáskonszern elleni harcnak szentelte (mivel azok tönkreteszik a bolygót – és ez Barrettnek mint komoly környezetvédőnek nem tetszik). Egy régi csatában elvesztette a jobb kezét ,és műkéz helyett egy aranyos kis gépfegyvert építettek be neki ide - ebből következően igen jó a távolsági támadása. Mágiában viszont kissé gyengébb, mint Cloud. Néha elkapja a hév, és furcsa dolgokat csinál…

AERIS: a bolygó őslakóinak egyik (majdnem utolsó) leszármazottja. Sajnos kalandjaink során összeakad a másik leszármazottal, aki rövid úton elintézi. Kár, mert igen jó gyógyító limit breakje volt… Természetesen mivel a jó nem halhat meg (és Aeris



kétségtelenül a legpozitívabb karakter a játékban) – feltámasztható, de sajnos csak a japán verzióban... No comment...

CAIT-SITH: furcsa macskaféle, aki egy általa mágiával életre keltett bábun üldögél. Igen erős mágikus támadásai vannak, ennek ellenére eddig nem nagyon használtam. A neten többen esküsznek rá, hogy a játék vége felé több legyőzhetetlennek tűnő ellenfél rendkívül könnyen félresöpörhető a segítségével. Hát majd meglátjuk...

TIFA: Cloudot gyerekkorától ismeri (és most szerelmes is belé). Ártatlan kinézete ne tévesszen meg senkit: egészen jó harcos (bár nem annyira, mint Cloud vagy Barrett), és igen jó mágikus képességei vannak. Elég gyakran bajba keveredik, amiből majd nekünk kell kiszabadítanunk...

RED XIII: genetikai kísérletek eredménye ez a macskaféle „állat", amely azonban meglepően intelligens! Közelharcban nagyon jó, és a limit break támadásai is igen erősek.

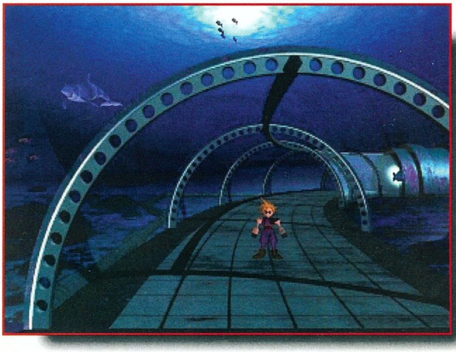
YUFFIE: az egyik titkos karakter. Csak akkor csatlakozik hozzánk, ha legyőzzük - ami nem könnyű, mert az egyik legjobb harcos a játékban! Bár ha tudjuk, hogy ninják között nevelkedett, akkor ez talán nem annyira meglepő!

Csaták

A csatarendszer is meglehetősen egyszerű: minden résztvevőnek lehetősége van bizonyos időnként egy támadásra vagy egyéb akcióra (varázslásra, tárgyak használatára stb.). Nyilván a magasabb szintű karakterek egyre gyorsabbak (persze a későbbi ellenfelek is!). Egy-egy karakter speciális állapotba is kerülhet, ami jelentősen megváltoztathatja ezt a sebességet és a támadások hatékonyságát (mondjuk, ha elaltatják, akkor nem csinál semmit - ha viszont „fury" állapotban van, akkor gyorsabban kerül sorra és nagyobbakat is üt). Ezekről az állapotokról a gépkönyv részletes ismertetést ad - és arról is, hogy melyik állapotot mivel lehet gyógyítani. Ezért most csak egy rövid felsorolás következik: sleep (alvás), poison (mérgezett), fury (düh), sadness (szomorúság), petrify (kővé változott), confusion (zavarodottság), silence (elhallgattatva), paralysed (megbénítva), darkness (vak), frog (békává változott), small (lekicsinyítették), critical (alacsony HP), death (meghalt), slow numb (fokozatos kővé válás), death sentence (a számláló lejárásakor meghal), berserk (kontrollálhatatlan). Ezek az állapotok (és persze az ellenfelek, akik ezeket ránkvarázsolják) is nagyon jól beleillenek a csatarendszerbe, és tovább színesítik azt.

A készítők szerint ez a csatarendszer így még mindig unalmas lenne, ezért bevezették a „Limit Break" rendszerét is (jó ötlet volt!). Ha karakterünk sebződik, akkor ennek a számlálója megy fölfelé és ha eléri a limitet, akkor lehetőségünk van egy „limit break" támadásra. Ezek lényegében speciális mozgások/akciók, amiket menet közben tanulhatunk és fejleszthetünk, és általában lényegesen nagyobb sebzést okoznak, mint a normál akcióink.

Ez a kiegészített csatarendszer (a „limit break" csak a Final Fantasy VII. részében jelent meg) már kimondottan jó – nem is real-time, nem is körökre osztott, de mindenesetre élvezetes! Főleg ha belevesszük a sokszor rendkívül látványos támadás- és megidézés-effekteket! A kameramozgáson is látszik, hogy a fiúk játszottak az Incubationnel, vagy legalábbis látták a kész programot – nekem ez is nagyon tetszett. Igaz, hogy másolták, de legalább jó helyről...



Akciórészek

Bevallom nem vagyok sem nagy, sem utolsó akcióhős, sőt meglehetősen utálom az ilyen típusú játékokat. Ennek ellenére itt volt olyan betét, ami kimondottan tetszett! Mindenféle alap akciójáték képviselve van: a 3D-s verekedős játékoktól a motorbicikli-versenyen át a híres Chocobo futamig. Szerencsére nem túl nehezek, így a magamfajta kezdők is viszonylag hamar boldogultak velük – miközben némelyiket még élveztem is!

Már korábban is említettem, hogy a játék ilyenkor a gamepad billentyűzetére hivatkozik, amikor ismerteti a szabályokat (például egy másik szereplő elmagyarázza nekünk – ez az ötlet is nagyon jó), tehát ilyenkor vegyük elő a fentebb ismertetett táblázatot, és párosítsuk össze a megfelelő billentyűket. Legtöbbször csak a jutalom mértéke változik a szereplésünk sikerétől

függően, viszonylag ritka az olyan akciórész, amin kötelező jó eredménnyel átmenni. Szerencsére az ilyenek viszonylag könnyűek...

A véleményem

Grafika: körülnézve az neten azt tapasztaltam, hogy mindenki ódákat zengett a program grafikájáról. Ezt kissé furcsának találtam, mert én ugyan nem tartom rossznak, de semmi esetre sem olyan, hogy a homlokomat a padlóba verjem, amikor meglátom! Azután kiderült, hogy ezek az egyének PSX-en játszották a programot, és nem PC-n! Sajnos a PC-s konverzió kicsit gyengébb lett (emellett a PC-s konkurencia az akció/RPG játékok területén sokkal erősebb) – és ez a kettős hatás kissé visszavetette a programot. Leveleztem néhány sráccal, akik látták mindkét verziót, és azt írták, hogy a Playstationhöz képest a PC-s textúrák kissé szegényesek, és a karakterek is kissé „kockásak", valamint a magas framerate (Voodoo2-n) ellenére kissé darabos a mozgásuk. Én ugyan csak PC-n láttam a programot, de szívemből beszéltek...

A hátterek és az animációk sem mindig csúcsszuperek: az átvezető videók például igencsak pixelesek. A fiúk szerint ez is sokkal jobb volt Playstationön.

A csaták konverziója viszont igencsak jól sikerült (talán még jobbra, mint az eredeti)! A számos effekt és a kameramozgás igencsak látványossá teszi a játéknak ezt a részét! A megidézések szerintem egyszerűen szuperek: ilyen látványos szörnyeket még nem láttam – főleg ahogyan különféle módon ütnek szerencsétlen ellenfeleinken...

A FF7 egyébként rengeteg 3D gyorsítót helyből támogat, de nem valami megbízható módon, ha hinni lehet a rengeteg emberkének a newsgroupokon. Igen sok hibáról számoltak be a neten, de én semmiféle problémába nem ütköztem – bár lehet, hogy csak szerencsés vagyok! Azért általában nem a voodoo chipsetes, hanem a különféle egzotikus kártyákkal volt a baj...

Effektek és zene: nem véletlenül írtam külön ezt a két kategóriát! Az effektek ugyanis leginkább a felejthető kategóriába tartoznak (elég primitív plitty-plütty az egész), míg a MIDI zene egy fokkal jobb besorolást kaphat. Mindenképpen sikeresen támogatja a játék hangulatát és talán kissé túlzottan hozzászoktunk már a CD-s trackekhez! Akinek nincs wavetable hangkártyája, az szoftveresen emuláltathatja ezt a programmal (persze elég rendes teljesítménycsökkenés árán). Összességében a zenét a jó, de nem kiemelkedő kategóriába sorolnám.

Játékmenet: egyszerűen szólva gigantikus! Mármint a mérete... A sztori eléggé lineáris, és általában nem is túl nehéz megtalálni a továbbvezető utat. Ugyan nem mindenhol lehet menteni, de a Savepointok legtöbbször megtalálhatók az igazán veszélyes akciók és csaták előtt, szóval nem éreztem, hogy különösebben nehézkes lett volna emiatt a játékmenet. A csaták sem okoztak általában gondot, ahogy fokozatosan rájöttem a különféle matériakombinációkra, úgy az egyre nehezebb ellenfeleket is elég simán le tudtam győzni. Szerencsére elég kevés ellenfél gyógyítja magát – így aztán csak arra kell ügyelni, hogy mindig annyira javítsuk fel a karaktereinket, hogy a következő támadást túléljék, és szép lassan elfogyasztani az ellenfelek HP-ját.

Nekem az volt a benyomásom, hogy a készítők nem arra törekedtek, hogy valami iszonyú nehéz játékot készítsenek, inkább az lehetett a cél, hogy a játékos minél hamarabb elmerüljön a történetben, annak a fordulataira figyeljen, és ne dühöngjön az állandó visszatöltögetések miatt. Ez szerintem nem rossz álláspont – mindenesetre a játékot emiatt fiatalabbak is élvezhetik, már akik megértik a sokszor elég rafinált angol nyelvű poénokat és célzásokat.

Összefoglalva: mindenképpen jó programról van szó – semmi kétség! Sajnos néhány bosszantó apróság (egyes gonosz emberek szerint ez nálam a Might&Magic 6-ot jelenti) miatt nem tudtam maradéktalanul örülni neki! Kalandjátékosoknak viszont mindenképpen ajánlható – azt hiszem ellesznek vele egy darabig!

Még egy utolsó megjegyzés: akinek van internete, az garantáltan rengeteg infót talál majd a weben erről a játékról. Amikor én néztem, akkor több mint 100,000 találatot kaptam a „Final Fantasy VII" kulcsszóra. Talán ez is utal arra, hogy elég sokan nyúzzák ezt a programot szerte a világban...

Pellus
laszlo.peller@astra.hu.astra.com

INFO

- Square Soft
- Eidos Int.
- Kaland

- P133
- MB HD
- 32 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Wizardry
- MM6

87%

Redneck Rampage

RIDES AGAIN - BUBBA & LEONARD ÚJABB KALANDJAI

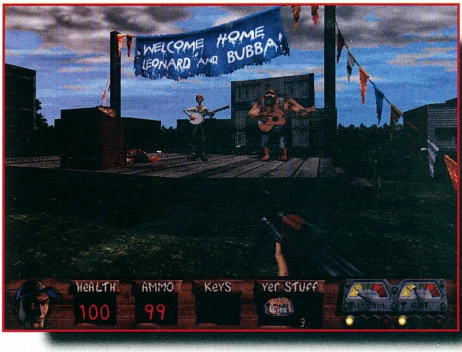
Elöljáróban annyit, hogy ez a játék cca. 2 hónapja megjelent. A csúszás oka egyszerű: nem volt hely a cikknek. Sebaj. Most van.

Az Interplaynél bátrak voltak, és kiadtak egy olyan játékot, amit más fejlesztők már nagyon régen eltettek volna a süllyesztőbe. 98 nyarán egy DOS alapú programmal kijönni? A szoftveres alapú 3D-t gyakorlatilag (szerencsére) teljesen elfelejthettük, ma már minden rendes 3D-s shooter támogat valamilyen 3D kártyát, illetve kiforrott 3D motorokat (Quake2, Unreal) licencelnek hozzájuk. Bár a RRRA alapjául szolgáló Build Engine-hez létezik kísérleti 3Dfx driver, de az is DOS Glide-ot használ, és persze korántsem tökéletes.

Bátraké a szerencse - szól a mondás, és ez így igaz. Ha valakinek anno tetszett az első rész, akkor ez is tetszeni fog: tuti vevő a játékra . Üzleti bukás nem lehet belőle, hiszen nem kerülhetett túl sokba: nem új programot írtak, csak egy folytatást. A meglévő alapot kibővítették pár aprósággal: új monsterek, új fegyverek, „utazható" járművek stb. Kitalálták pár döbbenetesen jó helyszínt, telepakolták jobbnál jobb gegekkel, és hozták vele a régi formát. Nincs olyan perc, hogy ne szembesüljünk egy újabb ötlettel vagy geggel, mindig van valami, ami miatt tovább akarjuk játszani a játékot. Azt se mondhatjuk, hogy túlságosan könnyűre sikerült, mert mindig akad olyan rész, ahol el lehet akadni, a megoldások pedig nem mindig kézenfekvőek. A játék folyamán többször voltam olyan helyzetben, hogy „most itt, és azonnal abbahagyom", de egy valamirevaló kritikát csak olyan dologról lehet írni, amit végigjátszott az ember. Ez pedig csak kitartás kérdése. Én kitartó vagyok.

Bár sokakat taszít, de nekem még mindig nagyon tetszik a játékban a kissé botrányos viselkedésmód túlzott kihangsúlyozása és a különféle biológiai funkciók megtörténésének hangja (hú de finoman fogalmaztam). Az piálás és kajálás hangja még hagyján, de ezek túlzott alkalmazása (főleg keverve) előhozza az állatot még a legbékésebb emberből is (vörös és ravasz). Kisdolgunkat bárhol elvégezhetjük 5 egység megkönnyebbülésért (tilde), nagydolgot pedig az erre kijelölt helyen a leguggolás gombbal tudunk előidézni (ide jön az Imodium reklám), ami a GUT mutató nullára esését eredményezi. A kretén beszólások csak tetézik a hangulatot, a játék végén pedig egy igen szakállas poénnal is találkozhatunk.

A játék megítélésébe természetesen alaposan beleszámít a kivitelezés minősége. Ha teszem azt elvonatkoztatunk a Build Engine korlátaitól, akkor bátran egy kategóriába sorolhatjuk napjaink 3D-s favoritjaival. Sőt! Ha csak az ötleteket nézzük, akkor alaposan ráver majdnem mindegyikre. De ott van az a kis aprócska dolog ezzel a DOS-os környezettel. Ráadásul a térkép sem valódi 3D, csak imitálva van a le-fel nézelődés. Nincs 3D gyorsító támogatás benne, és itt nem is a gyorsaság a lényeg, hanem a grafika megjelenése. Iszonyatosan sokat számít egy szépen filterezett textúra, elmosott kontúrok stb. Ha csak a Quake-ből indulunk ki, a szoftveres és hardveres rendering között zongorázni lehet a különbséget. És ezen még az se segít, hogy akár 1600x1200-ba is felpakolhatjuk. Egyszerűen ronda a kép megjelenése. Hiába no, én már hozzászoktam a hardveres 3D grafikához.



Zárszóként csak annyit, hogy a RRRA a maga kategóriájában csillagos ötöst érdemel. Egyszerűen csak annyi a baja, hogy egy igen korszerűtlen 3D-s motort használ. Új motorra átültetni sok idő lett volna, nem beszélve arról, hogy teljesen újra kellett volna írni az egészet. Így viszont marad a találgatás, mekkora siker lehetett volna pl. egy Unreal motorral. Sajnos a Quake 2 kiegészítés mellett csak ennyire futotta a fejlesztőktől, persze lehet, hogy lesz folytatása. Talán.

SakmaN

INFO

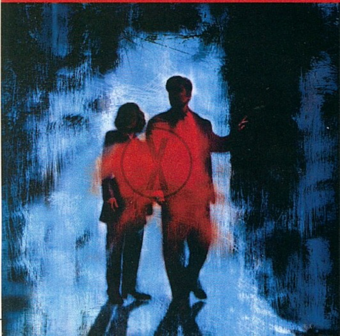
● INTERPLAY	■ P75	◆ SHADOW WARRIOR	
● XATRIX	■ 210 MB HD	◆ POWERSLAVE	
● 3D SHOOTER	■ 16 MB RAM	◆ DUKE 3D	85%
	■ VGA	◆ BLOOD	
	■ 2x CD		
	■ SB COMP.		

A hamarosan megjelenő Wargames-t nem kell nagyon bemutatnunk nektek, hiszen az előző számban már olvashattatok egy riportot és egy rövidke bemutatót a játékkal kapcsolatban. Következzen most egy Wargames játék, melyben a helyes válaszokat beküldők között az ECOBIT Multimédia 5 eredeti Wargames-t és 5 ajándékcsomagot fog kisorsolni. A válaszokat 1998 szeptember 20-ig várjuk a szerkesztőség postafiók címére.

1, Real-time stratégia a Wargames?
2, Változtatható a kameraállás a játékban?
3, Méretarányosak az egységek a játékban?
4, Lesz 3D támogatása a játéknak?
5, 2D-s a játék terepe?
6, Hány harci eszköz áll a rendelkezésünkre a játékban?
7, Hányan játszhatnak egyszerre a Wargamessel?
8, Lesznek óriásrobotok a játékban?
9, Mit csinál a hacker?
10, Mindenképpen kell 3D gyorsító a játékhoz?
11, Ki volt a főszereplője a Wargames filmnek?
12, Hogy hívták a Wargames fejlesztőt, akivel beszélgettünk?
13, Lesz vér a játékban?

+1, Lesz tengeralattjáró a játékban?

WARGAMES



Egy misztikus X-files játékra invitálunk titeket. Egy mondat darabjait kell összeraknotok és a teljes szöveget elküldeni a szerkesztőség postafiók címére 1998 szeptember 20-ig. A helyes kódfejtők és ügynökök között 5 erdeti X-files játékot és 5 X-files ajándékcsomagot sorsol ki az Ecobit Multimédia. Nem lesz könnyű dolgotok, hiszen többféleképpen is össze lehet rakni a mondatot. Akárcsak az igazi ügynököknek, nektek is kell majd némi szerencse és intuíció, hogy helyesen illesszétek össze a darabokat, de annyit elárulhatunk, hogy lesz egy kis segítség a megfejtéshez.

feltűnik Az X-Files az Electronic ad ki, Mulder és ügynök 5 ügynök nyomoz keresztül egy ismerős ügyben. A CD-n feladat nem Scully kicsi, hiszen filmsorozatból. a két rejtélyes mindenki ellen A játékban dolgozik. több melyet régi Arts játékban, is a

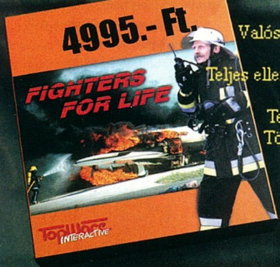
A Topware termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója a Travelbox-Hungária Kft.
tel./fax: 37 / 315-905 levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.310 e-mail cím: tbh@interdnet.hu

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

Életet menteni - most megteheted!

Eleged van a mindig ugyanolyan, egysíkú mészárlásból ?
Ki oltja el a tüzet, ki ment életeket és ki törődik a sérültekkel balesetek és katasztrófák esetén ?
Te ! Ments életeket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat !
Bízunk benned !

Vészhelyzet - Hősök az életekért : Szervezőkészség és stratégia kerestetik ! Te koordinálod a kisegítő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrségét, tűzoltóságét, mentőkét és mentőhelikopterekét. Az emebereid magasan specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy !
Harminc meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófáig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te ítélőképességed és koncentrációd dönt emberéletek felett.



Valósághű szimulációk izometrikus perspektívában.
30 küldetés 3 játékszakaszban.
Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.
Valós bevetési helyzetek.
Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.
Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.
800 x 600 - as felbontás.
Audió-CD hangzás.
PC-s játék Windows 95-re
Teljes magyar verzió !!!!!
Megjelenés : 1998 szeptemberében
Premier a BNV -n, D pavilon 302 / C

FULL MAGYAR VERZIÓ !!!

10% kedvezmény!!!

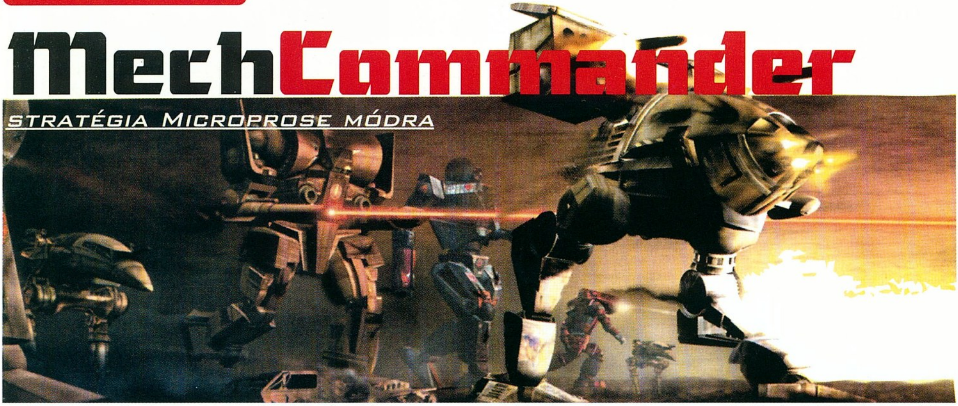
A BNV ideje alatt minden vásárláskor a D pavilon 302 / C standján.

DYNAMIC SYSTEMS

TopWare INTERACTIVE

MechCommander

STRATÉGIA MICROPROSE MÓDRA



Sokak szíve dobbant egy nagyot, amikor a jó öreg Microprose cég egy új real-time stratégiai játékot kezdett beharangozni a nagyközönség számára. Mivel még mindig a stratégiai programok a listavezetői a legjobban kelendő játékoknak, a szoftvert kiadó cégek túltermelései ezen a téren lassan már kimerítettek minden fantáziát. Egy új világot, a BattleTechet dolgozta fel kedvenc cégem, nem kis örömére sokaknak és persze nekem. Sok stratéga gondolhatja azt erről a komplex és aprólékosan kidolgozott világról, hogy "ugyan már, csak egy robotos hülyeség". Igen, valóban robotos, de ezzel együtt hülyeség is? Nem hinném. Ha egy kicsit jobban belemélyednének a BattleTech világba, biztosra venném, hogy megváltozna a róla alkotott véleményük. Igen sok fantasztikus irodalom került kiadásra Amerikában és szerencsére itt Magyarországon is (ha jól tudom, akkor itthon öt könyv), ami a BattleTech témával kapcsolatos.

Ami a lényeget illeti, biztos mindenki hallott már a MechWarrior című játék első és második részéről, ami egy (elnézést, de nem szeretném a robot szót használni) Mech-szimuláció. A történetben klánokba tömörülve vívják meg a csatáikat egymással a jövő gyilkos gépei és pilótái a Föld visszaszerzéséért folytatott küzdelmekben. A MechCommanderben nem a pilóta szerepét kell betöltenünk, a játék egy magasabb pozícióba emel minket, a dolgunk a harctéri parancsnokság teljes felügyelete és irányítása. A mi dolgunk pilótáink egészségi állapotára vigyázni, felszerelést és utánpótlást biztosítani Mechjeink számára és nem utolsósorban a harctéren történő vezérlés, beleértve ide akár még a tüzérségi támogatásokat is. A sztoriban egymást követik a csaták a Smoke Jaguar és az Inner Sphere klánok között, mi az utóbbiak, a jó fiúk csapatába tartozunk bele. Az Inner Sphere klán harcosai a védelmezői az anyabolygónak, a Földnek, de sajnos azt kell mondanom, technikailag alacsonyabb szinten járnak, mint mostani ellenfelük, a Smoke Jaugar klán. A Smoke Jaguarnak fejlettebbek a mechjeik, jobbak a pilótáik, de ha a harcok alatt jól szereplünk, és leszedünk közülük párat, feljavíthatjuk, és újra felfegyverezhetjük a működésképtelenné vált darabokat.

Személy szerint én legszívesebben telis-tele raktam volna ezt a számot táblázatokkal és mindenféle hasznos információkkal, hasonlókkal, mint amik a kézikönyvben is vannak. De sajnos az oldalszám korlátozása határt szab az ilyesfajta elképzeléseimnek, ezért inkább most csak kritikával és kevés információval tudom illetni a programot.

Logistic Interface

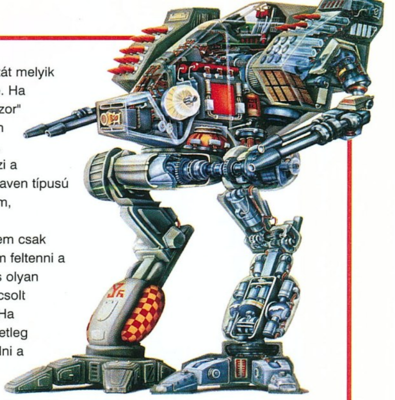
Az első képernyő, amivel találkozhatunk, a taktikai előkészületekkel foglalkozik. Itt történnek az eladások, illetve a vásárlások, és itt szerelhetjük vagy javíthatjuk meg a kikötőben állomásozó mechjeinket. Ezen kívül a küldetéseinket is itt tudhatjuk meg, amiknek a tanulmányozására nem árt, ha szánunk egy kis időt. Nagy veszteségektől menthet meg minket, ha például ismerjük a térképet, és nagyon sok titkos területet fedezhetünk fel a harcmezőn. A feladatainkat öt hadműveletbe sorolták, mindegyiken belül öt küldetéssel. A Kylie katonai csillagbázis visszaszerzése lesz a legvégsőbb célunk, amit a Smoke Jaugar klán már lassan hét éve tart felügyelete alatt a Port Arthur bolygón. A hadműveletek a következők lesznek:

Beachhead hadművelet: A leszállás megkezdése és a stratégiailag fontos helyek elfoglalása. Skyhook hadművelet: Az ellenség kulcsfontosságú bázisainak, nyersanyaglelőhelyeinek és végül

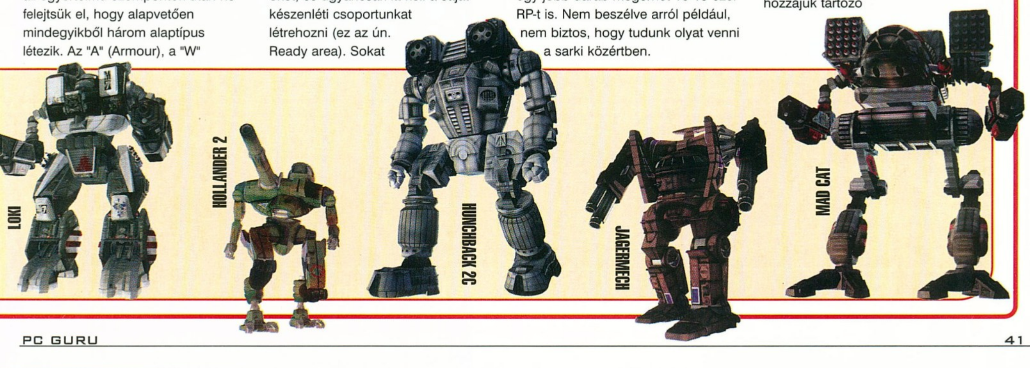
ellátmányainak felszámolása. Vanguard hadművelet: Felszabadítása a fontosabb ipari és civil területeknek. Linchpin hadművelet: Taktikai manőverezés, csapataink pozícionálása a "Cutthroat" hadművelet előkészületeiként. Cutthroat hadművelet: Felkészülni és végrehajtani az újraelfoglalását a Kylie katonai csillagbázisnak.

A vásárlás és az eladás a kedvenc időtöltésem volt a játék alatt. Nincs is annál élvezetesebb dolog, mint amikor végre összegyűlik annyi Resource Point, hogy vehetünk egy vadonatúj fegyvert vagy mechet, és azt a következő csatában ki is próbálhatjuk. Resource Pointot (röviden RP-t) minden küldetés teljesítésekor, illetve az eladott mechek vagy fegyverek után kapunk, ezekből kell gazdálkodnunk, magyarán ez lesz a pénznem. Minden mech igényel pilótát, akiket a Mechwarrior menüpont alatt vizsgálhatunk meg. Ha a tulajdonságai és az ára is megfelel, nyomjunk rá egy jobb gombot, vagy egyszerűen csak húzzuk át a mi oldalunkra. Ez a vásárlási és eladási módszer mindenhol érvényes, ugyanígy kell venni mechet és fegyvert is. Ha mechet vásárolunk, az egyértelmű szempontok után ne felejtsük el, hogy alapvetően mindegyikből három alaptípus létezik. Az "A" (Armour), a "W" (Weapon) és a "J" (Jump-Jet) variánsok. Sorrendben a legelsőnek előnye a páncélzat, a másodiknak a fegyverzet, végül a harmadik képes ugrani a harcok alatt. Visszatérve a fegyverekre, mint azt már említettem, a Smoke Jaguar fegyverei is jobbak a mieinknél, de ha sikerült begyűjtenünk közülük párat, ne habozzunk feltenni azokat a saját gépeinkre. Számít az újratöltési idő, a súly, és nem utolsósorban a maximális sebzés is, ezekben mind jobbak, amiket találhatunk. A fegyverek, pilóták és a mechek után van még egy külön menü, ahol járműveket vásárolhatunk. Én kettőt találtam ezek közül hasznosnak, az aknatelepítőt és a mobil javítókocsit. Aknákra sok küldetésnél lesz szükség, ahhoz például elengedetlen, hogy egy bizonyos területet megvédjünk (az "F" billentyű telepíti az aknákat). A harcmezőn történő javításra meg, azt hiszem, nem kell kommentárt fűzni. Igen praktikus, de ha már leesett valamelyik testrésze a mechnek, akkor ne várjuk, hogy a gép visszateszi azt.

Minden megvásárolt áru a Mech Bay-be kerül. Itt kell felszerelni a csatába indulókat, itt kell megjavítani őket, és ugyancsak itt kell a saját készenléti csoportunkat létrehozni (ez az ún. Ready area). Sokat számít, hogy milyen pilótát melyik robotunkba teszünk bele. Ha valamelyiknek jó a "szenzor" képessége, azt logikusan egy olyan gépbe tegyük, amelyik a felderítést végzi a csatatéren. Nálam egy Raven típusú darab volt (úgy gondolom, mindenkinek ez lesz a legmegfelelőbb), mert nem csak gyors volt, de erre tudtam feltenni a legnagyobb radarokat és olyan érzékelőket, ami a lekapcsolt mecheket is észreveszi. Ha valamelyik harcosunk esetleg megsérült, nem fogja tudni a feladatát teljes erőbedobással elvégezni. Ezért őket ki kell venni a csoportból (azért, hogy pihenjenek és gyógyuljanak), és ha használni akarjuk a mechjét, új pilótát kell a helyére tennünk. A javítást is nekünk kell elvégeznünk, méghozzá ugyanitt. Megjavíthatjuk a lerobbant darabokat a Repair All menüvel, vagy részenként a csúszó érintkezőkkel is. A Refit All gomb visszahelyezi az elvesztett fegyvereket és egyéb alkatrészeket, persze csak akkor, ha van raktáron belőle. Ha elvesztünk valamilyen jobb ellenséges technológiájú fegyvert, érdemes lehet újra kezdeni miatta a küldetést, egy jobb darab megérhet 10-15 ezer RP-t is. Nem beszélve arról például, nem biztos, hogy tudunk olyat venni a sarki közértben.



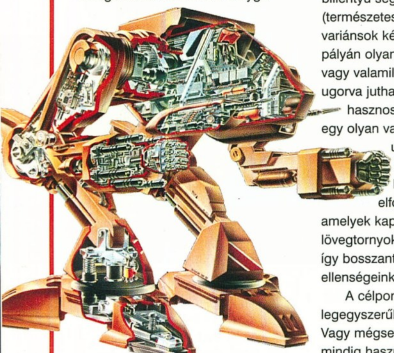
Az eligazítás és a Mech-Bay-ben történt cselekedeteink után már csak egy dolog van hátra. Be kell helyezni az ún. "Dropship"-jeinkbe a készen álló alakulatainkat. Mivel létezik egy bizonyos határ, amit tonnákba kötnek, nem mindegy, hogy kiket viszünk le a bolygóra. Háromszor négy jármű és mech jöhet maximum el, de ha mondjuk 200 tonna a határ, nem biztos, hogy két 100 tonnás Atlas gép jobb, mint négy 50 tonnás Hunchback II-C. A csoportok a F1, F2, és F3 betűjellel vannak jelölve, a térképen világosan látszik, hogy melyik hova fog kerülni, induláskor (egyébként az F1, F2 és F3 a hozzájuk tartozó



funkcióbillentyűk is a harc alatti kijelöléshez).

Combat Interface

Ha mindennel készen állunk, és elindítottuk kisebb-nagyobb seregünket a Port Arthur bolygó



felszíne felé, eljutunk a valódi stratégiai harcmezőre. A program alapjai ugyanazok, mint egy megszokott RTS játéknál, de mint mindig, rengeteg újítás és újdonság szerepel ebben a játékban is. Az első a mozgatás. A már kijelölt egységeket a bal gombbal egyszerűen a cél fölé klikkelve tudjuk mozgatni. Sajnos, ez csak fél sebessége a mechnek, de ha a Space billentyű lenyomva tartásával klikkelünk, akkor elérhetjük a maximumot is. Ilyenkor nem árt az óvatosság, ugyanis minél gyorsabban mozog egy mech, annál kisebb lesz a szenzorjai által belátott területe (viszont őt is kevésbé veszik észre). Ha ugrani akarunk, azt a "J" billentyű segítségével tehetjük meg (természetesen erre csak a "J" variánsok képesek). Sokszor akad a pályán olyan titkos kis szigetecske vagy valamilyen hely, ahova csak ugorva juthatunk el. Olyankor igen hasznos, ha van nálunk legalább egy olyan variáns, amelyik tud ugrani. Az is előfordulhat, hogy sokszor kell kerítéseken átugrálva elfoglalni olyan épületeket, amelyek kapukat nyitnak, vagy lövegtornyokat tesznek a sajátunkká, így bosszantva az arra őrjáratozó ellenségeinket.

A célpontok támadása a legegyszerűbb dolog a játékban. Vagy mégsem? Igen, itt már nem mindig hasznos, ha össze-vissza kattogtatunk a képernyőn az ellenséges egységek között, mert hamar bajunk lehet belőle. Támadni alapvetően három távolságról lehet, a "S" (short-rövid), az "M" (medium-közepes) és a "L" (long-hosszú) távolságokra hordó fegyvereink segítségével. Ha például egy riasztóállomást kell semlegesíteni, azt érdemes távolabbról elintézni, mert könnyen észrevehet, ha közel merészkedünk. Ugyanúgy kell használni, mint például az ugrást, lenyomva kell tartani a megfelelő billentyűt, és úgy kattintani a célpontra. Ha egy ellenséges mech a célpontunk, a több roncs reményében tüzelhetünk annak különböző testrészeire is a

numerikus billentyűzet segítségével. A nyolcas például a feje, a négyes a bal keze, az ötös a törzse és így tovább. Ha sikerül mindkét lábát leszednünk, számunkra az hozza a legnagyobb nyereséget, így lesz működésképtelen, és vihetjük haza. Hogy milyen fegyverzettel van ellátva, vagyis hogy érdemes-e vigyázni rá, az "I" billentyűvel tudhatjuk meg. Tudunk még úgy is ölni, hogy ráugrunk az ellenségre, de ehhez sokat kell gyakorolni, ez az ún. Death from Above (DTF).

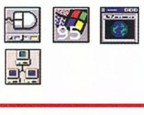
Egyebek között, létezik egy GUARD/ESCORT opció is, amivel meg tudunk védeni bizonyos területet vagy saját egységet. Területvédelemre sokszor kell, illetve lehet használni. A "G" billentyűvel kell a védeni kívánt területre klikkelni, és akkor a kiválasztott mechünk azt a helyet fogja védeni egy bizonyos sugarú körön belül, ezért túl sokáig nem fog utána rohanni az ellenségnek. A CAPTURE kurzor akkor jelenik, meg, ha egy olyan épület fölé visszük a pointert, amit el lehet foglalni. Szerezhetünk extra felszerelést, radarállomásokat és akár javítóépületeket is, amelyek nagy segítségünkre lehetnek a harcok alatt és után. A kezelő konzol felett található négy apró ábra, amivel két különböző dolgot tehetünk. Először is tüzérségi támogatást kérhetünk az első kettővel, másodszor pedig felderítést végezhetünk a maradék kettő segítségével. A SALVAGE mutatja meg nekünk, hogy mi az a felszerelés, amivel visszatérhetünk a bázisunkra a sikeres küldetés befejeztével. Ide kerülnek azok a Smoke Jaguar robotok is, amiket sikerült semlegesítenünk. Ha nem látunk egy másodlagos nagyobb robbanást az ellenséges roncsok fölött, miután eldőlt, akkor nincs baj, mienk az áru.

Természetesen itt is inkább a saját tapasztalatotok győzzön meg titeket, még ha ti is a "nem kedvelem a robotos játékokat" kategóriájú emberek közé tartoztok, akkor is. Nem rossz játék a MechCommander, nagyot csalódtam volna, ha nem ezt a minőséget kapom a MicroProse-tól. Sokat gondolkodtam, hogy mi is a hátránya ennek a programnak, de az igazat megvallva, én nem találtam semmit. Talán egy valami, egy kicsit (iciri-picirit) azért lehetett volna szebb és változatosabb grafikájú, de hát első a játék, és az valóban az elsők között van.

Chris
chris@acomp.hu

Info

- Microprose
- FASA Int.
- Stratégia



- P133
- 150 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- 7th Legion
- Warhammer

90%

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061

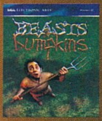
Legyen Ön is törzsvásárlónk!

Vásárlói kártyánk az egyik legkényelmesebb, mert:
- Örök érvényű
- Az egész család használhatja
- Akcióink egész évben tartanak
- Akárhányszor igénybe veheti
- Nem jár semmilyen kötelezettséggel

Ha egyszerre két programot vásárol, akkor választása szerint megajándékozzuk a

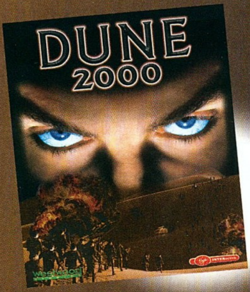
BLASTER!

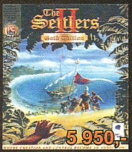
platformjátékkal, vagy jelképes áron vásárolhatja meg az alábbi játékok egyikét:

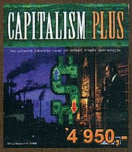


950,-
Beasts & Bumpkins
Fantasy General
Warhammer
Steel Panthers

1950,-
Rally Bajnokság
ATF
AH-64D Longbow
Privateer 2
Dreams to Reality







7th Guest + 11th Hour	5 950
7th Legion	4 950
Abe's Odyssey	4 950
Addiction Pinball	7 950
AH64D Longbow	2 450
AHX-1	3 950
Air Warrior 3	3 950
Andretti Racing	5 950
Archimedian Dynasty	3 950
Armored Fist 2	4 950
ATF	2 450
Atomic Bomberman	2 950
Balls Of Steel	5 950
Battle Isle 3	4 950
Battle Zone	5 950
Battlespire	6 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Bedlam	2 950
Birthright	4 950
Black Dahlia	10 950
Blade Runner	5 950
Blaster!	1 950
Blood	4 950
Broken Sword	4 950
Broken Sword 2	5 950
Capitalism Plus	4 950
Carmageddon	5 950
Championship Manager 2 97/98	7 950
Civil War Generals 2	4 950
Commandos: Behind Enemy Lines	9 950
Conflict: Freespace	9 950
Creatures	1 950
Croc	4 950
Daggerfall	3 950
Dark Colony	2 950
Dark Earth	4 950
Dark Omen	5 950
Dark Reign	4 950

Dark Reign Mission: Shadowhand	4 950
Darklight Conflict	3 950
Dawn Of War *	9 950
Day Of The Tentacle + Sam&Max	5 950
Deadlock 2	4 950
Death Rally	4 950
Deathtrap Dungeon	9 950
Deer Hunter	4 950
Die By The Sword	6 950
Dominion Storm *	9 950
Dreams To Reality	2 950
Duke Nukem 3D	4 950
Duke Nukem: Kill-A-Ton Collect.	11 950
Dune 2000	AKCIÓ!
Dungeon Keeper+Mission *	4 950
Earth 2140	4 950
Ecstatica 2	2 950
F1 (Psygnosis)	3 950
F1 Racing	5 950
F15 (Jane's)	5 950
F16 Fighting Falcon	2 950
F22 (DID)	5 950
F22 Lightning 2	4 950
FA18 Korea	6 950
Fallout	5 950
Fantasy General	2 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy 7	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps Gold	5 950
Forsaken	4 950
Full Throttle + Dig	5 950
Gabriel Knight 2	5 950
Grand Prix 2 (eredeti angol)	5 950
Grand Theft Auto	9 950
Heart Of Darkness	9 950
Heavy Gear	3 950
Hexen 2	4 950

Hexplore	7 950
Hupikék Törpikék	5 950
Imperialism	5 950
Imperium Galactica (ang.)	4 950
Incoming	9 950
International Rally Championship	4 950
Interstate 76 Nitro Riders	4 950
I-War	5 950
Jack Orlando	4 950
Jazz Jack Rabbit 2	5 950
Jedi Knight Mission	2 950
Joint Strike Fighter	4 950
Journeyman Project 3	5 950
Kick Off 97	4 950
Lego Island	3 950
Lomax	2 950
Longbow 2	5 950
Lords Of The Realm 2	4 950
Magic: The Gathering	4 950
Master Of Orion 2	4 950
MAX 2	9 950
MechCommander	10 950
MechWarrior 2: Mercenaries	2 950
Megarace 2	3 950
Might & Magic 6	11 950
Myst 2 - Riven	9 950
Myth: Fallen Lords	5 950
Need For Speed 2 SE	3 450
NHL Hockey 97	3 950
NHL Hockey 98	5 950
Overboard	4 950
Panzer Commander	9 950
Panzer General 2	5 950
Phantasmagoria	5 950
Phantasmagoria 2	5 950
Plane Crazy	5 950
Police Quest SWAT 2	10 950
Power Chess	4 950

Premier Manager 98	7 950
Privateer 2: Darkening	2 950
Puma World Football 98	4 950
Quake	3 950
Quake 2	5 950
Quake 2 Miss.: Reckoning	7 950
Rally Bajnokság	2 950
Rebel Assault 1 + 2	5 950
Rebellion	9 950
Recoil *	8 950
Red Alert	9 950
Redneck Rampage	4 950
Redneck Rampage 2	7 950
Rise & Rule Of The Ancient Emp.	4 950
Road Rash	3 950
Sam&Max + Day Of The Tentacle	5 950
Sampras Tennis	4 950
Settlers 2 + Mission	5 950
Settlers 2 Mission	1 950
Shadow Warrior	4 950
Sim Safari	3 950
Soldiers At War	9 950
Star Trek: Generations	4 950
StarCraft (eredeti angol)	8 950
Steel Panthers	2 950
Steel Panthers 3	5 950
Super Bubsy	4 950
Syndicate Wars	3 950
Team Apache	9 950
Test Drive 4	5 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Tex Murphy: Under A Killing Moon	4 950
Theme Park	4 950
TOCA Touring Car Champ.	5 950
Tomb Raider - Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Turok	5 950
Ultimate Soccer Manager 98	8 950

Unreal	7 950
Urban Runner	4 950
Virtua Cop 2	4 950
Warhammer	2 950
Waterworld	3 950
Wing Commander 3	3 950
Wing Commander 4 + Privateer 2	5 950
Wing Commander 5: Prophecy	4 950
World Cup 98	6 950
X-Com Interceptor	9 950
Xenocracy	7 950
X-Files Multimedia	4 950
X-Files: The Game	9 950
X-Wing Collector + TIE Collector	5 950
X-Wing vs TIE Fighter	5 950
X-Wing vs TIE Fighter Mission	2 950
Zork: Nemesis	2 950

JÁTÉKCSOMAGOK

2 Nagy Stratégia (Command & Conquer SVGA és Civilization 2 egy csomagban + kb. 300 oldalas kézikönyv)	6 950
3 Mega Games (3 játék 10 CD-n: Wing Commander 4, Privateer 2 és Crusader 2)	5 950
Gold Games 2 (24 játék 22 CD-n, német ill. angol Játékváltozatok)	6 950
Heroes Of Might & Magic Comp. (Heroes Of MM 1+2+Mission)	11 950
Megapak 9	7 950
Settlers 2 Gold (A sikeres játék küldeteslemezzel bővített változata)	5 950
Zork Legacy Collection (7db Zork kalandjáték)	6 950

* - Hamarosan érkezik

Postai csomagküldés – másnapra!

Legfrisebb, teljes árlistánkat 0-24h lehívhatja a FaxBank-ból: 2-333-666 / 2345#

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Akcióink a készletek erejéig érvényesek.

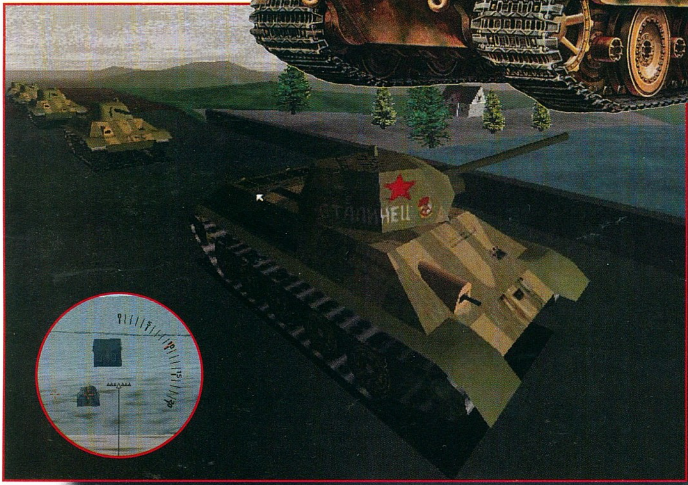
Panzer Commander

A LEGENDÁS TIGRISEK

Kedvenc filmjeim egyike „ A halál ötven órája", szívesen megnézem újra meg újra. No nem a háború borzalmai, hanem a parádés szereposztás, s persze elsősorban a történet miatt. Egyszerűen frenetikus a támadásba induló harckocsidandár látványa, a gépek robaja, a több ezer tonna hideg fém fenyegető ereje! Azt hiszem, a számítógépes játékok piacán mindig is örökzöld téma a II. világháború, s a Panzer sorozat sikerén felbuzdulva az SSI új vizekre evez a Digital Combat Seriesszel, melynek első darabja a Panzer Commander című tankszimulátor. (A sorozatban készül egy tengeralattjáró-szimulátor is, csak tudnám, mivel keríthetném be a Guru-s „művezetőt"!)

A doboz felnyitása után - Minő kellemes meglepetés! - egy százhuszonvalahány oldalas kézikönyv pottyant az ölembe. Ebből aztán igencsak részletes információt kaptam nemcsak a játék szorosan vett installálásával, kezelésével kapcsolatban, hanem lépésről-lépésre végigvezet a DirectX-vezérlők ellenőrzésén, a joystick beállításán is. Tüzetes felvilágosítást tartalmaz az egyes menüpontok beállítási lehetőségeiről, azok hatásáról, a 3D-kártyák effektjeiről. Olvashatunk még rengeteg technikai adatot tankokról, az elhárító fegyverekről, harci taktikákról, s mindezt jó pár anekdotával, korabeli képpel is fűszerezték. Az már csak hab a tortán, hogy mindezek mellé elektronikus formában a CD-n további információkat lelhetünk. Ehhez telepítenünk kell a mellékelt Acrobat Readert.

Mielőtt beugranánk kedvenc Tigrisünkbe, még hátravan a telepítés. A gyorsítókártyát pedánsan felismerte, s kérdés nélkül felpakolt 140 MB-ot a vincsire. Az intróval kapcsolatban el kell mondanom, hogy a grafikusok nem igazán erőltették meg magukat. Kezdetben egy előzetest láthatunk a sorozat készülő darabjairól, ez kellő színvonalú, majd korabeli képeken pásztáz a kamera. Itt ért az első meglepetés, hiszen eddig semmi problémám sem akadt a videókkal, ez kb. kétszeres méretben fut, pontosabban csak vánszorog! No de sebaj, jó néhány kellemes játékot láttam már gyatra bevezetővel.



A menüben aztán visszatért a jókedvem, minden fontos dolgot beállíthatunk, a képi jellemzők változtathatósága minden igényt kielégít, s csirke lelkem is megnyugodhatott: Trénerre semmi szükség, ha kell, kifogyhatatlan mennyiségben áll a rendelkezésünkre lőszer, üzemanyag, a sérülékenységünk is nullázható. Kicsit fura a 110%-os realitás, dehát mazochisták csatára fel!

A Panzer Commanderben játszhatunk önálló küldetéseket, illetve építhetjük a karrierünket is, melyeket meghatározott időre kell teljesítenünk. Az előzőben választhatunk a német, a szovjet, az amerikai és az angol csapatok között. Nemzetenként két gyakorló és tíz éles scenarioban vehetünk részt. Harcolhatunk Lengyelországban, Franciaországban, az orosz fronton, az észak-afrikai hadszíntéren, s belekóstolhatunk a híres „proharovkai harckocsi ütközet"-be is. Az utóbbi egyébként a II. vh. egyik legsúlyosabb tankcsatája volt. 700 német és 800 szovjet páncélos vívta itt véres küzdelmét. „...a Párducok és a Tigrisek távolharcra kiváló, de közelharcra alkalmatlan ágyúikat nem tudták hatásosan alkalmazni a szovjet harckocsik ellen... a T-34-es harckocsik sikeres oldalazó tűzzel egymás után semmisítették meg a német harckocsikat." A nap végére 440 német és 300 szovjet kilőtt tank füstölgött a harctéren.

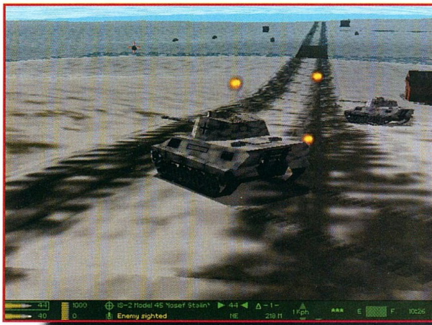
A karrier menüben csak német és szovjet csapatokat választhatunk. Bevetési helyünk és harcjárművünk függ az egységünktől. Előmenetelünk függvényében kaphatunk egyre jobb tankot, s néhány „Jól van, fiam!" típusú kézfogást követően már valamiféle medál is díszítheti büszke mellünket. Akcióink mindig valamiféle valós történelmi szituációhoz kapcsolódnak, s ennek megfelelő páncélost kapunk, persze nem mindig a legjobbat. (Erről eszembe jut a volt századparancsnokom kedvelt mondása: „Ez a sereg, nem pedig a Kívánságműsor!") A következő tankokat érhetjük el: német oldalon a Pz 38t, a Pz Kw III, a Pz Kw IV, a Pz Kw V „Panther", a Pz Kw VI „Tiger" I, II; szovjet oldalon a BT-5 „Bisztrohodnij", a T-34-es különböző változatai, a KV-1 „Joszef Sztalin"; az amerikai oldalon az M4A3 „Sherman" és variációi, az M26 Pershing; az angol oldalon pedig a Churchill IV, a Valentine Mk. IX, az M4A4 Sherman V és az M4A4 „Firefly". Azt hiszem, a választék kielégítő! Az ellenséges egységeknél még jó pár harcjárművel találhatjuk magunkat szemben. Az már csak a készítők hanyagságát bizonyítja, hogy az egyes tankok beltere csupán országonként változik, tehát belső nézetben fogalmunk sem lesz, hogy egy pöttömke Pz 38t Skodában vagy egy hetven tonnás Tiger II-ben ülünk-e.

Nem szabad megfeledkeznem a pályaszerkesztőről sem. Ha meguntuk a beépített pályákat,

tetszésünk szerint készíthetünk magunknak újakat, s minden számba jöhető tényezőt meghatározhatunk, úgymint a terepet, utakat, épületeket, ellenséges egységeket, stb. Profi!

Hadd szóljak egy-két szót a szimulációról is. A tankok kidolgozása elfogadható, mindazonáltal néhányuk túl szögletesre sikerült. Mozgásuk egészen profi, például emelkedőn ha nem fékezünk, szépen visszacsúsznak, a terep egyenetlenségeit híven követik, a lövések kasznira hatása szuper, a futóműalkatrészek mozognak, forognak. A nyomatékváltó viszont kimaradt, pusztán a gázadagolást változtathatjuk, így egy mélyebb gödörből sokszor csak padlógázzal jutunk ki, s eközben könnyen megfőzhetjük a motort. A lövegkezelés jó, azt már azonban nem értem, hogy egy mezei teherautót miért csak páncéltörő gránáttal lehet kilőni. Apropó, löveg: A lőszer-javadalmazás tekintetében hosszas keresés után sem találtam pontos adatokat, de a tapasztaltak alapján megfelelnek a valódinak. Bosszantó, hogy a gondos célzást követően csaknem mindig egyetlen lövéssel megsemmisíthetjük az ellenfelet. Ehhez tudni kell, hogy abban az időben a páncéltörő gránátnak a lemezre közel merőlegesen kellett becsapódnia, hogy a hatását ki is fejtse. A harckocsik pedig nem véletlenül készültek ferde páncélzattal. Ez alól kivétel, ha egy maximum 50 mm-es löveggel rontunk rá valamelyik monstrumra, például a KV-1-re. Én balga megpróbáltam, egészen közelről belelőttem vagy két tucatot eredmény nélkül. Valósággal hallottam az éktelen orosz röhögést! A hangok megfelelőek, talán csak a szovjet tankok periodikus zakatolása tűnik túlzottnak, ami szerintem csak meghibásodás esetén léphet fel. A kézikönyv szerint Shift 1, 2, 3-mal adhatjuk át a kijelölt célt szakaszunk tagjainak, nekem ez nem akart működni.

A játék szinte egyetlen igazi negatívuma a grafika. Erre a minőségre legfeljebb egy évvel ezelőtt csodálkoztam volna rá. Borzasztóan tud idegesíteni, ha az erdő egy fekete téglalapra van rajzolva, vagy a fák lombja távolról kockának látszik. A tesztgép egy P200, Dynamite 128, Monster volt, s a két gyakorló küldetésben nem is vettem észre semmi különöset, bár ezért felelős lehet a heves kíváncsiságom is. A harmadik elindítása után szinte lemerevedtem: Rettentően szaggatott! Lányos zavaromban újraindítottam a gépet, de a kívánt hatás elmaradt. Gondoltam, egy kicsit takarékra állítom a grafikát, sorban leszedtem minden extrát, amitől aztán rettentően nézett ki, s bizony nyertem is két-három képet másodpercenként. Ezek után, azt hiszem, igen csuklottak az SSI háza táján, bár inkább csodálattal tartozunk nekik, hiszen 1998-ban így elszúrni az engine-t, ehhez bizony komoly tudás kellett! Biztos, ami



biztos, elvittem a programot Mocsyhoz, ő egy sokat látott, öreg róka: nos, nem akarom kommentálni a véleményét! Lehet, hogy ha a procim 300 MHz fölött ketyegne, egészen más lenne a meglátásom, de akkor ezt kéne a dobozon szerepeltetni. Ezek után nem maradt más hátra, kénytelen voltam a toronyban álló parancsnokból átbújni a vezető bőrébe, így az fps számláló átlépte a minimális húszas értéket. Tehát, ha kerüljük a teljes képernyő mozgatását, egész elfogadható sebességet kaphatunk. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy még így sem tudunk kifogni az SSI-s fiúkon, mert ennek ellenére néhány scenarioban a 7-8 fps minden várakozásunkat alulmúlhatja!

(Nincs dokumentálva, de F10 a polygonok száma, F11 az fps.) Bár a játék dobozán megtalálható a 3Dfx logója, szerintem csak D3D-t támogat, nem ártott volna legalább a jobb kártyákhoz a native support. Lehet, hogy a fejlesztőket szorította a határidő, vagy ők sem kaptak fizetésemelést, esetleg nem volt megfelelő a bolygók állása, de kétségkívül befejezetlennek tűnik a program. Némi vigaszt jelenthet, hogy csata közben az egész kevésbé zavaró, s tulajdonképpen ez a játék lényege, nem pedig az eszeveszett száguldozás.

Nem tartozik szorosan ide, de ha a játékból igyekszünk a menübe visszatérni, bizony legalább fél percig bámulhatjuk a „LOADING..." feliratot, miközben nem nyúl sem a CD-hez, sem a HDD-hez! Mielőtt kimondanám a végső ítéletet a Panzer Commander felett, be kell vallanom, hogy nem próbáltam ki más gyorsítókártyákkal, s a neten sem kutattam patch-ek után. Ki tudja, hátha...?

Azt hiszem, ennyit sikerült összehordanom a Panzer Commanderről. Ebből is kitűnik, hogy a játék igazából a szimulátorrajongóknak készült, ha csak egy jó lövöldözésre vágysz, akkor semmiképp sem ajánlom. Ha viszont szeretsz a célzóberendezéssel babrálni, térképet böngészni és érezni a régi idők szelét, akkor feltétlenül a gyűjteményedben a helye!

Tony

INFO

- SSI
- MINDSCAPE
- SZIMULÁTOR

- P133
- 140 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- IPANZER 44
- ARMOURED FIST

86%

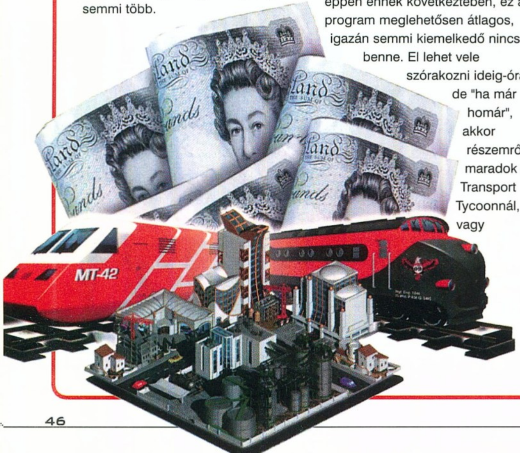
Industry Giant

A HÓNAP CSALÓDÁSA

Bevezető és értékelés

Az üzlet világára épülő szimulátorokból már számos látott napvilágot. A Sim City sorozatban városokat álmodhattál, a Transport Tycoonban virágzó szállítóvállalat létrehozását kísérelhetted meg, míg a Capitalism leginkább a száraz adatok bűvöletében élő embereknek jelentett örömet. Akik mindezt egyben szeretnék, azoknak készült az Industry Giant, amely nagyjából e három program klasszikus elemeiből összegyúrt egyveleg, és sajnos, semmi több.

Helyszűke miatt - rendhagyó módon - a cikk elejére helyezném az értékelést, mert ezek után egy kicsit, valóban csak tőmondatokban, igyekszem segíteni azoknak, akik minden óvó szavam ellenére próbára teszik magukat Tudniillik az Interactive Magic jóvoltából a közelmúltban megjelent Indusrty Giant igazán semmilyen eget rengető újítást nem tartalmaz, hanem a jól bevált, hagyományos elemekkel építkezik. Persze ez nem lenne feltétlenül hiba, de valahogy, talán éppen ennek következtében, ez a program meglehetősen átlagos, igazán semmi kiemelkedő nincs benne. El lehet vele szórakozni ideig-óráig, de "ha már homár", akkor részemről maradok az Transport Tycoonnál, vagy megvárom a Sim City 3000-et. Ezt a programot csak akkor ajánlom, ha már minden kötél szakad, ha nem tudsz mit kezdeni magaddal, és az ilyen típusú játékok megszállottja vagy. Minden egyéb esetben azt javallom, inkább válassz más elfoglaltságot!



Így játssz!

A cél. Ebben a real-time szimulátorban a végeláthatatlan termelés, szállítás, gyártás és értékesítés szerencsére nem tart mindörökké. A küldetések esetleges speciális feladatai mellett a győzelem feltétele, hogy százéves limiten belül, azaz valamivel több, mint egy emberöltő alatt olyan értékes, nélkülözhetetlen személlyé válj, hogy egy speciális bizottság elnökévé válasszanak. Ehhez mindössze a szavazatok hetvenöt százalékát kell megszerezned. Ez nem is olyan vészesen nehéz feladat, ha körültekintően, mindenre odafigyelve szervezed az evilágbeli, üzleti ügyeidet. Tényleg nem nehéz, csak figyelj!

Adva van egy világ, pontosabban szólva egy ország: városokkal, nyersanyagtermelő helyekkel és emberekkel. Ez utóbbiak szerény jövedelmük egy részét esetleg hajlandóak a Te árucikkeidre áldozni, ha jókor dobod azokat piacra, no és persze a megfelelő helyen. Tehát, első lépés az igények felmérése, majd a nyersanyagtermelő helyek felderítése lesz. Mivel a szállítás igen költséges, és fő a gazdaságosság, légy megfontolt. Itt ugyanis azért, hogy a fát például elszállítod a papírgyárba, bizony nem jár pénz. Mégpedig azért, mert Te vagy az, aki fizeti a fuvarozás költségeit, sőt mi több, Te veszed meg a fát is! A

gyárban készült terméket, például újságokat, pedig még el kell vinned a fogyasztó társadalomhoz, egészen pontosan a szintén általad finanszírozott boltba ahhoz, hogy végre hozzájuss az oly hőn áhított profithoz. A helyzet bonyolításaképpen általában jelen van a konkurencia is, akinek a törekvései hasonlóak (mármint az anyagi haszonszerzés terén), csak ő persze a saját zsebére gondol. Ez,

optimális esetben, felébreszti a benned nyugvó versenyszellemet, és hatványozott erőkkel, briliáns elméddel lesöpröd őket a színről. Ha mindent jól csinálsz, nem lesz gond, de az Industry Giant rejt néhány igen trükkös buktatót...

A szállítás megszervezésének alapjai a klasszikus tradíciókat követik: a megfelelő zónában (közel a kitermelő, a gyártó vagy az értékesítő helyhez) létesített állomások közé húzott transzport vonalakon (sín, út stb.) keresztül zajlik az egész. De itt különösen ügyelned kell arra, hogy kiadd a járműveknek a pontos utasításokat (mit vigyenek, honnan és hová). Ugyanis nem fogják automatikusan bepakolni, amit találnak. A forgatható nézet legalább biztosítja azt, hogy áttekinthesd többek között az állomások elérhetőségét is. Mivel a járművek üzemeltetése költséges, és ez a megtett út függvényében változik, arra gondoltam, hogy érdemesebb maximális feltöltést választani. A tapasztalatok ezzel szemben azt bizonyítják, hogy jobban jársz, ha kisebb nyersanyag- vagy árukészlettel is elindulsz, mert addig sem tétlenkednek a gyárban, illetve az áruházban.

Nem felejtheted el megadni a gyáraknak azt, hogy mit termeljenek.

Alapfelállásban ugyanis az égvilágon semmi nem készül bennük! Az általad megadott termék is csak akkor fog elkészülni, ha biztosítod az előállításhoz szükséges nyersanyago(ka)t.

A változatos felszíni viszonyok elég sok problémát okozhatnak, ezért ebben a programban is helyet kapott a terep elsimításának lehetősége. Ezt csökkentéssel illetve emeléssel is elérheted. A költségek, szokás szerint, borsosak, csakúgy, mint bontás esetén (már ha egyáltalán van erre lehetőség).

Az értékesítés már izgalmasabb feladat. Tegyük fel, hogy sikerült megtalálnod, majd előállítanod az általad kiszemelt és ellátott város egyik legkeresettebb árucikkét. Akkor nincs más hátra, mint megépíttetned a megfelelő áruházat, és végre elérkezik az a pillanat, amikor bevételhez jutsz. Az ajánlott árat nem kell elfogadnod, százalékos arányban növelheted és csökkentheted. Sajnos, én nem játszottam annyit, hogy ebben érdemben tanácsot tudjak adni. Azt viszont tudom, hogy a Chris biciklikin gazdagodott meg, míg én maradtam az újságkészítésnél (még jó, hogy a cikkírókkal nem kellett vesződnöm).

Tippek

Az üzleti élet nem működik alapozás nélkül, amihez feltétlenül szükséged lesz hitelre. Ez törvényszerű, szokás szerint, enélkül nem fog menni. Annyi a lényeg, hogy minél előbb fizesd vissza.

Bizony itt is működnek az üzleti élet farkastörvényei. Muszáj például a reklámra, a termékek népszerűsítésére áldozni. Ezek a költségek, ha jól csinálod, megtérülnek. Ez főleg kiélezett piaci versenyben fontos. Ilyenkor komor "árháború" alakulhat ki, melyben az addig megszerzett tőke segíthet. Ezen a téren, a választott illetve megkapott ellenfelek függvényében, kemény csatákra van kilátás.

Foglalkozz a városok fejlesztésével is, ha biztos akarsz lenni a vevőkörödben.

Végül, ha mindezek után kitartasz, akkor egyrészt gratulálok, másrészt pedig elmondom, hogy számos játéktípus közül választhatsz (single mission, scenario, random game), sőt még az editorral szerkesztett pályákon is próbára teheted képességeidet. A készítők dicséretére legyen mondva, a játék nehézségi szintjét befolyásoló tényezők száma optimális, igazán finom "mércén" állíthatod be magadnak, mekkora lécet akarsz átugrani. Részemről sok sikert kívánok!

Lily

Info

- Interactiv Magic
- JoWood Prod.
- Stratégia

- P90
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Transport Tycoon
- Sim City

72%

PixelView

WIN COMPUTER

1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV TUNER VGA kártyák

- **PV TVplus:**
64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture

- **PV 3D Combo TV:**
64 bit PCI 3D VGA
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
FM rádió (opció)
AGP verzió (opció)

- **PV Magic TV:**
komplett külső TV
teljes képernyő
távirányító
video bemenet

- **PV PlayTV:**
PCI TVtuner kártya
bármilyen VGA kártyához jó
teletext
FM rádió (opció)

- **PV camera:**
Többfunkciós
Philips digitális kamera
monitoring, videokonferencia, stb...

Network Game Center

8 számítógép hálózatban
166-200 MMX procikkal
17" -os monitorokkal
3DFx + SB16 kártyákkal
elkülönített boxokban
joystick-al, fejhallgatóval
vár TÉGED és HAVERJAIDAT
minden nap este 10-ig.
/hétköznap 14-től, hétvégén 11-től/
A József körút 70.sz. 1. emeletén
találsz minket /ha jössz/, de előbb
hívjál fel a 314-1695
számon, ha biztosan
akarsz gépet szerezni
és játszani a legújabb
játékokkal !
1 óra csak 300Ft/gép.
Ezzel a hirdetéssel 1x
½ órát ingyen játszhatsz.

Quake II. bajnokság !!!
Szeptember 12. Deathmatch
Szeptember 13. Capture The Flag
Hívj !

SZEZONVÉGI VÁSÁR

1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 284-1471,
283-0230/36
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-18.00

GAMELAND PC CD SHOP

1073 Budapest,
Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441-564
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00
Sz: 10.00-14.00

Szeptemberben TAGSÁGI AKCIÓ!

SONY PLAYSTATION

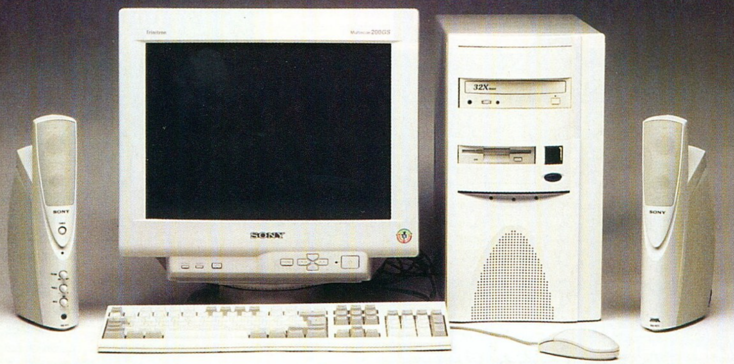
Helyi játéklehetőség az erzsébeti CSILI-ben 6 db hálózatba kötött számítógépen!

Csomagküldés rövid határidővel, vidékre is!

AKCIÓ!!!
Amíg a készlet tart
Actua Soccer II 3.990,-
Forsaken 4.990,-
World Cup 98 6.990,-
Starcraft 5.990,-
... és még sok egyéb!
Kérd akciós listánkat!

Nézzétek a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n MINDEN SZERDÁN 17.00-tól!!!

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



ACOMP INTEL PENTIUM II 300

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 32MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- S3 VIRGE DX PCI videokártya 4MB RAM
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 1,44MB floppy drive, ATX miditorony, egér
- 12+24 hónapos garancia

MMX™ intel inside pentium® II processor

Nettó ár: 134.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 32MB helyett 64MB SDRAM
- 32x sebességű CD-ROM drive
- SB 16 kompatibilis hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 22.900,- Ft

ACOMP INTEL PENTIUM 233 MMX

- Pentium alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 32MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- S3 VIRGE DX PCI videokártya 4MB RAM
- 1,44MB floppy drive, minitorony, egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

MMX™ intel inside pentium® processor

Nettó ár: 89.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 32MB helyett 64MB SDRAM
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SB 16 kompatibilis hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 19.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, Külső monitor, nyomtató, 2 soros port, Gameport, hangfal és mikrofon csatlakozó, Bőr hordtáska.
- Windows 95 vagy Windows 98 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 349.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

Minden számítógépünkre KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül! Hosszabb futamidők esetén évi 25% kamat.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
FAXBANK:	2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)	
Nyitvatartás:	Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00	

A Pólus Centerben a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

15" PANASONIC MULTISCAN DIGITÁLIS MONITOR 44.900,- FT

M.A.X. 2

PROFIKNAK SZÁNT STRATÉGIA!

Hát, manapság éppen annyi stratégiai játék készül, mint amennyi RPG-t szeretnék látni. Persze egy ilyet könnyebb elkészíteni. Össze kell szedni a legjobban bevált kezelési, megjelenítési módokat, be kell illeszteni egy lehetőleg minél népszerűbb környezetbe, majd kell

gyártani hozzá egy rakat küldetést. Naiv kis agyamnak mindössze ennyire egyszerűnek tűnik.

De mondd csak, Te melyik stílust szereted jobban! Nem tudod megunni a valós idejű stratégiákat? Jobban szereted alaposabban előkészíteni döntéseidet? Esetleg a körökre osztott játékmenetet részesíted előnyben? Mi a helyzet a megjelenítéssel? Jobban áttekinthető, ha felülről látod a térképet, vagy csakis 3D látványt vagy hajlandó elviselni a képernyőn? A csapatok irányítása mellett vállalod -e a kutatás/fejlesztés/termelés kérdéseinek megoldását?

Így vagy úgy, a MAX2 senkit sem kíván figyelmen kívül hagyni.

Az első rész nagyjából egy éve jelent meg. Hogy pontosan mi is vezetett a folytatáshoz, nem lehet egyértelműen eldönteni. A lapok kedvező fogadtatása ellenére nem sok M.A.X. rajongóval találkoztam mindeddig. Emellett persze lehet, hogy anyagilag sem lehetett kihagyni a folytatást, én mégis inkább arra gondolok, volt még jó néhány ötlet, amit bele tudtak illeszteni a M.A.X. kereteibe.

A játék megközelítését a stílusánál már megszokott: "Szűk ez a világ, mint a kínai pólóm mosás után!" szindrómával kell kezdenünk.

Mi emberek, miután kinőttük eredetileg nekünk szánt bolygónkat, szétszéledtünk a széles nagy világegyetemben. (Nyilván csak szemetet hagyva magunk után.)

Ezen világegyetem legismertebb intelligens lényeit egy Concorde

nevű szövetség tartja békés együttlétben. Mi is szeretnénk csatlakozni ehhez az intergalaktikus faji klubhoz, amely azonban azzal jár, hogy génállományunkat összelögybölik néhány más fajéval (Békoid, Majomid, Sasoid...). Az emberiség szokásos nagy egyetértési képességének köszönhetően fajunk ketté szakad, lázadókra és a többiekre. Hogy ki kicsoda, az persze csak nézőpont kérdése (ahogy az lenni szokott).

Szó szót követ, majd hadsereget a pusztulás, melynek során kiderül, hogy a Concorde híveknek volt igazuk. Így már semmi akadálya, hogy a galaktikus bolygóosztozkodásból mi is részesüljünk.

De nicsak, hát milyen bolygókat kapunk! Ezeken nagy és büdös lábnyomok vannak! A lábnyomokhoz pedig zöldesszürke nyáladzó organizmusok tartoznak. Ez a faj nem más, mint a Sheevat. Ez a csodálatra méltó, környezetbarát hadieszközöket előállítani képes faj, mely mentes minden gépipari hulladéktól, egyetlen hibát követett el: képes volt a természetes szelekciónak ellenállva fennmaradni érkezésünk pillanatáig.

Ennyi bevezető után ideje rátérni magára a játékra, ami azért sokkal ígéretesebb, mint amilyen eredeti a sztori. A pályák kialakítása és a választható 8 féle "humanoid" illetve Sheevat faj erősen árulkodik a többjátékos lehetőséget előtérbe helyező tervezésről. Azért az egykéknek sem kell búsulniuk, mert van itt 4 egymásra épülő hadjárat,

kemény különálló küldetések, valamint küldetéstervezési lehetőség.

A küldetéslemez pedig csak hab (lesz) a tornán!

A C&C megjelenése olyan régen

GALÉRIA

Mike Harris az Interplay grafikusa az Illusztrátorok Szövetségétől díjat nyert a M.A.X.2 egyik rajzáért. Kár, hogy a játék közben láthatók, ezek nyomába sem érnek!

volt, hogy mára már azokkal a valós idejű játékokkal találkozhatunk, amelyek annak tapasztalatain továbblépve próbálnak meg előrukkolni. Ezek pedig a technikai fejlődés helyett a játék komplexitásában jelennek meg. A M.A.X.2 pedig talán a legjobbkor jött, hiszen egy Tiberium Sun mellett senki nem lenne kíváncsi fantasztikus lehetőségeire.

Az első különös megoldás maga a terep megjelenítése. A térkép hálózása négyszögekből áll, ami meg is látszik az egységek mozgásán. A valós hatású domborzat nemcsak a mozgást, de a látótávolságot is behatárolja. Mindez pedig fokozatmentesen nagyítható, valamint a z tengely körül megdönthető, így akár egy 60°-os izometrikus látványt kapunk. Ezzel elérték, hogy akár felülnézetből is, de akár a hasonló stratégiákhoz hasonlóan egy kisszögű rálátásból játszhassunk. Ezek közül a zoomolás tűnt hasznosnak számomra.

Cselekvéseink a harci eszközök irányítása mellett a hadiipari komplexum építésére és a kutatásra/fejlesztésre is kiterjednek. Nem olyan egyértelmű azonban az sem, milyen egységeket irányíthatunk.

Sheevat egységek

Ennek a rendkívüli fajnak az egységei és épületei mind organikus eredetűek.

Ez számos előnnyel jár számukra, de egyben gyengéjük is lehet.

Képesek gyógyulni, és tanulni a csatákban szerzett tapasztalatokból. Bár páncélzatuk gyengébb, ezt jól ellensúlyozza a természetes eredetű pajzsuk.

Az Incubator egység képes saját vagy ellenséges organikus egységet megfertőzni, amelyet elpusztítva egy új Sheevat lény kel ki belőle.

A Concorde

Ezek a lények szintén használnak organikus egységeket, amelyeket a szövetséggel együtt mi is megkapunk.

A hadjáratok során ezek csak később csatlakoznak az arzenálhoz. Minden tulajdonságuk jobb a humanoid egységeknél, és még tapasztalatot is kapnak az öngyógyítás mellett.

Humanoid egységek

Az emberi technológia torzszülöttei, a hagyományos fémtömegcikkek.

Ezek az egységek a kutatás/fejlesztés eredményeképpen és arany beruházásával fejleszthetőek igen eredményesen.

A források

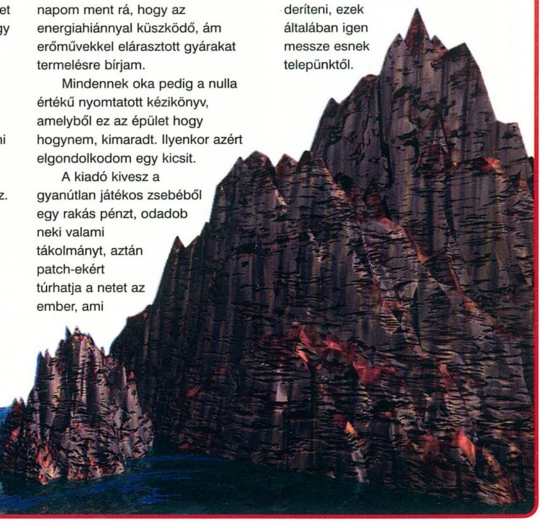
Három alapanyagra van szükség a folyamatok eredményes működtetéséhez. A nyersanyagot a bányák állítják elő, tárolására raktárakat kell emelni. Az arany kitermelésére az egységek fejlesztésekor van szükség. Ez túlerővel néha megkerülhető. A harmadik, legtöbb fejtörést okozó forrás, az energia. Erőműveket kell építeni, amelyek azonban nem minden feltétel nélkül üzemelnek. Fél napom ment rá, hogy az energiahiánnyal küszködő, ám erőművekkel elárasztott gyárakat termelésre bírjam.

Mindennek oka pedig a nulla értékű nyomtatott kézikönyv, amelyből ez az épület hogy hogynem, kimaradt. Ilyenkor azért elgondolkodom egy kicsit.

A kiadó kivesz a gyanútlan játékos zsebéből egy rakás pénzt, odadob neki valami tákolmányt, aztán patch-ekért túrhatja a netet az ember, ami megint csak nincs ingyen, és akkor a patch szövegében még csak elnézést sem kérnek, hanem megköszönik, hogy letöltöttem. A kalóz pedig árulja a játékot a megtévesztő, nem aktuális kézikönyv nélkül.

A lényeg pedig annyi, hogy a generátor csak akkor működik, ha megfelelő mennyiségű nyersanyagforrás van, amit újabb bánya építésével lehet előteremteni. Az egyes tárnák hozamát a SURVEY kapcsolóval lehet ellenőrizni.

A gazdag tárnákat pedig fel kell deríteni, ezek általában igen messze esnek telepünktől.



Építés, gyártás

Az épületek felhúzását két különleges egység végzi, a Cunstructor és az Engineer.

Mindkettő gyártható is, de a megfelelő gyár elvesztésével vagy hiányával már nem pótolhatóak. Energia vagy nyersanyag hiányában csak bánya és pontonhíd építhető, annak érdekében, hogy ne veszítsük el a reményt.

Az építkezéseken nincs egymásra épülő hierarchia, így csak a források korlátozzák a szükséges épületek elkészülését.

A szárazföldi, vízi, légi egységeknek külön-külön gyárat kell emelni. A termelékenység is befolyásolható, ha van némi fölös nyersanyagunk. Akár harmadára is csökkenthető a gyártási idő. A legyártott egységekre célszerű vigyázni, mivel olcsó és gyors működésű szervizben javíthatóak. Ezek a javító épületek szintén szakosodottak a megfelelő hadnemre.

Mivel semmilyen közvetlen kapcsolat, sem szállítás nincs az épületek között, oda építkezünk, ahová kell. Célszerű egy offenzívát lerövidítendő gyárat és szervizt építeni az ellenség bázisához közel.

Kutatás/fejlesztés

Ezt a programot csak működő aranybányával indíthatjuk be. Minden egyes fejlesztést meg kell vásárolnunk. Az ezután gyártott egységek már mind fejlesztettek lesznek, de a meglévőkre szervizben kell kérni az extrákat.

De nem ám csak a harcoló egységeket lehet tuningolni, hanem az épületeket is.

Minden tulajdonság fejleszthető, ám a nagyobb mérvű előrelépéshez nem elég az arany. A kutatóközpontok teszik lehetővé, hogy egy kívánt szintet elérjünk. A kutatás összevonható, de meg is osztható, ha több központunk van. Teljesen egyedi beállítási egységeket hozhatunk így létre, kiélezve az ellenfél gyengeségére. A legnagyobb hátránya, hogy rengeteg időt igényel.

A védelem

Komoly erődítéseket lehet a lövegtornyokkal létrehozni, amiből a rakétavető a legbulibb a nagy hatótávolság miatt. Jártunkban-keltünkben nem árt hátrahagyni néhányat már csak a radar zónája miatt is. Pontonokra telepítve még vízre is épülhet erődítmény.

Az automatikus tüzelésük beállítható, hogy ne lőjenek minden mozgó dologra, csak ha fenyegetettséget észlelnek.

A különleges egységek

Az már nem ügy, hogy kémeket, szabotőrökęt juttathatunk ellenséges vonalak mögé. A Sheevatnak azonban van egy EW pod nevű egysége, amellyel egy nem organikus egységet vonhat irányítása alá, tehát valami humanoid harcjárművet.

Bár a humanoid Assault Gun nem egy nagy durranás, a Sheevat megfelelője, a Lightning Cannon már annál inkább. Az ezzel eltalált célpontról a csapás átterjed a szomszédos mezőkön álló ellenfelekre egészen 3 mező távolságig. Sajnos és szerencsére az átterjedésnek már csökken az ereje.

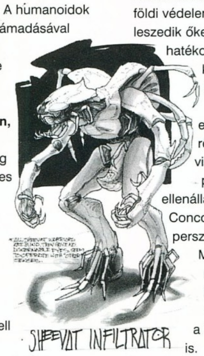
Szintén csak a Sheevatoknak van Command Unit. Ez egy passzív egység, ami az őt környező saját egységek tulajdonságait javítja.

Ugyancsak ők rendelkeznek Stasis Projectorral, ami két kör idejére kivonja a forgalomból a támadott egységet.

Sárkány ellen sárkányfű, Sheevat ellen gáztámadás. A humanoidok Ebo egysége gáztámadásával minden organikus egységre, épületre veszélyt jelent.

Harc földön, vízen, levegőben

Minden egység számára tetszőleges ponton átmenő útvonalat írhatunk elő. Az egységek fenyegetettséget tapasztalva maguktól odapörkölnek, de javításra nekünk kell leállítani őket a biztos halálba rohanástól.



Az egyes cselekvéseket az egységek mellett megjelenő menüből választhatjuk ki.

Minden közegben lehetőség van egységek szállítására is a megfelelő eszközzel, amire nagy szükség van a gyakran komoly szintkülönbségekkel szabdalt terepen. Minden egységnek adhatunk irányított tűzparancsot, amit még akkor is végrehajt, ha ott semmi vagy esetleg egy saját egység áll. Lehet tesztelni a fejlesztett fegyverzetet és páncélzatot :)

Egyszerre a szokott módon több egység is kijelölhető, de vigyázzunk, mert nem korlátlan mennyiségben.

A legjobb lehetőség, aminek hiányát már elképzelni sem bírnám egy hasonló játékban, a pause. Ilyenkor persze nyugodtan kiadhatjuk az utasításokat, beállíthatjuk a termelést, és mégsem szalad el velünk a vonat.

A földi egységekkel mindig célszerű vinni mobil légelhárítót, hogy ne okozzanak a levegő-föld rakéták nagy kárt. A repülők rendkívül gyengén páncélozottak, amit jó figyelembe venni a saját légitámadások kidolgozásánál is. Hiába viszünk néhány vadászt, a földi védelemmel pillanatok alatt leszedik őket. Igazából ott hatékonyak, ahol már a földön kiiktattuk a légvédelem és a vadászok nagyját.

Áttöréshez legjobb egy halom tank, amelynek rövid a hatótávolsága, viszont a kemény páncélzat felfogja az ellenállást. Még jobb, ha ezek Concord tankok. Ezeket persze kövesse egy halom Missile Crawler, amelyek nagy hatótávolságú irányított rakétái alaposan megdolgozzák a legkeményebb védelmet is.

Ezekkel óvakodjunk az ellenséget túlzottan megközelíteni.

Komoly szerepe van a kétéltű felderítőknek is. Ezek nem igazán védettek, ám nagy területet belátnak,

és elég gyorsak a nagyobb sereg előtti felderítésre. Nem egy drága dolog ahhoz, hogy hagyjunk belőlük itt-ott egyet, hiszen az információ legalább olyan fontos, mint a tűzerő.

A vízi egységek jól használhatóak a part menti építmények tarolására, valamint a partraszállás biztosítására. Itt is érdemes a hosszú hatótávolságú rakétákat előnyben részesíteni a tengeralattjárók mellett.

Mi a bánat az a nagy tehén?

A bolygók gyéren vannak benépesítve nagyobb testű állatokkal, ám ha nem kapcsoljuk ki őket, akkor gyönyörködhetünk az újszülötteit terelgető Enook kancában. Vannak azonban olyan teremtmények, amelyek veszélyt jelenthetnek egységeinkre, úgyhogy nem árt szemmel tartani őket.

A szimultánban mindenki egyszerre lép. Akkor van vége a fordulónak, amikor mindenki befejezte a lépését. Érdekes újítás, de nálam nem vált be.

Ha a géppel játszom akkor ott van a pause, ha pedig igazi humanoiddal, akkor neki is ugyanolyan lassan megy a klikkelgetés. Igaz? Nem? De!

Küldetések, világok

Hat világ közel harminc helyszíne játszható egyedi tervezésű küldetésekben, független vagy összefüggő hadjáratban. A térképek mind rendereltek, nem mozaikokból vannak összerakva, ami látszik is rajtuk.

A független küldetések között vannak Sheevat célt szolgálók is.

Ezeknél még a kezelő felület is kicsit organikusabb külsőt kap.

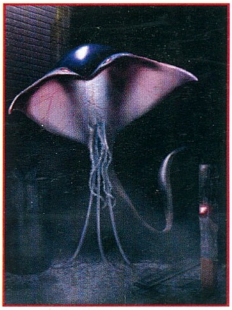
A hadjáratok azzal kezdődnek, hogy humanoid lázadást kell leverni, miközben feltűnik az új idegen faj. Először nem is szükségszerű a konfrontáció, ám amikor kiderül makacsságuk, akkor a Concordhoz csatlakozva minket illet a feladat, hogy megoldjuk a Sheevat kérdést.

Végszó

Grafikailag nem vagyok elragadtatva tőle, viszont ez a fokozatmentes zoomnak köszönhető, ami pedig nem rossz. Múvi nem sok semmi van benne, ami persze nem is hiányzott.

Jók ezek az organikus cuccok, bár annak ellenére, hogy 9 faj közül válogathatunk, nyolcnak csak bizonyos tulajdonságai eltérőek. A kutatás/fejlesztés nagyon jól el van találva, csak éppen egy gond van vele: a rövidebb küldetések alatt nem sok szerepet kap.

A kézikönyv lehangoló, ám egy javított változata megtalálható a játék CD-jén PDF formában. Még az is előfordulhat, hogy szerencséje lesz a játéknak, ha senki nem vakít el minket valami mással. Ha így lesz, akkor remek multiplayar csatákat lehet majd vívni. Már megjelent az 1.3-as patch hozzá, ami remélhetőleg felkerül a lemezmellékletre más M.A.X.2 érdekesség mellé.



Most akkor ríltájm, vagy szürríltájm?

Ez itt a kérdés. Válasszatok!

Minden új küldetés elején meghatározható a játék menete. Körökre osztott, szimultán lépéses vagy valós idejű. Számomra ez is csak egy olyan fölösleges dolog volt, mint a pálya megdönthetősége. Persze legalább lehet válogatni.

Körökre osztott játék esetén minden játékos vagy egy meghatározott ideig, vagy tetszés szerinti ideig tarthatja magánál a lépés lehetőségét. Persze csak a meghatározott mozgáspontokat lépheti el, ami a következő körben folytatódik.

A nehézségi szintek gondoskodtak róla, hogy ne legyen egy sétagalopp az egyéni játék. God szinten 50%-al többet termelnek a bányái, és ugyanennyivel gyorsabb a gyártás is. Hát nem egy fair play.

A játék kezelése és a megjelenítés elég széleskörűen változtatható, olyanná, ami az egyéni ízlésnek és szokásnak a legjobban megfelel. Annak ellenére, hogy semmi eredeti nincs a játékban, az idegen életforma és a hangulat gondoskodik az ösztönzésről.

Ha folytatás nem is, de küldeteslemez biztosan lesz, úgyhogy nem kell aggódni, ha megunnátok!

www.interplay.com/max2/index.html

Lázi

INFO

- Interplay
- FlatCat
- Stratégia

- P90
- 65 MB HD
- 32 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Red Alert
- M.A.X.
- Total Annihilation

88%

Commandos

ALFÁTÓL OMEGÁIG

Nos, erősen az az érzésem, hogy a Commandos nem csak az utóbbi idők egyik legjobb valós idejű stratégiai játéka, de a legnehezebb is. Az első pár pálya még viszonylag könnyen teljesíthető, de a tizedik körül már komoly nehézségekbe ütközhetsz. Ezért aztán úgy gondoltam, nem ártana egy tippcsokorral szolgálni az egyes küldetések megoldásához, legalábbis az első tizenkilencéhez. Ennyi talán elég lesz a finomságok elsajátításához, hogy az utolsó öttel már viszonylag könnyen boldogulj.

Előrebocsátom, hogy ilyen leírást nem lehet szórakoztatóan elkészíteni, ezért nem ajánlom, hogy elejétől a végéig elolvasd, meg aztán egyébként is érdekesebb egyedül rájönni a problémák megoldására. De nem húzom tovább az időt, lássuk az első küldetést.

1941. FEBRUÁR 20.

Ezen a pályán nem ütközöl még különösebb nehézségekbe. Első feladatod a három kommandós egymáshoz juttatása. Először a két járőröző katonát lődd le a sofőr géppuskájával, majd a zajra odarohanó másik őrt. A tengerészgyalogossal kerülj az ottani katona hátába, és szúrd le. (Ha kell, a havon be is áshatod magad.) Mássz át a falon. A búvárral merülj le a víz alá, és ússz az északi járőrhöz. Ha kedved tartja, eressz bele egy szigonyt, vagy szúrd le késsel. Ha a hullát a másik járőr megpillanthatja, rohanj vissza a vízbe, különben nyugodtan kivégezheted még a csónak őrzőjét is. A csónakkal menj vissza a társaidért, és vidd el őket az északi szigetre. Egy biztos helyen rakd ki őket. A legegyszerűbb, ha most a tengerészgyalogossal kinyúvasztod a gépágyús ürgét, és a sofőrrel átvéve a helyét megszabadulsz a többitől is. (Vigyázat! A lábnyomaidat megláthatják a havon.) Már csak egy hordót kell odacipelned a rádióadóhoz és fölrobbantani azt.

1941. MÁRCIUS 1. (NS2B7)

Csak az első őrök nem jelentenek gondot. Vond össze egy csapatba az összes emberedet, majd húzódj be egy biztonságos sarokba. Egy pisztolylövéssel vond magadra a figyelmet, és nyugodtan lődd le az odaérkezőket. Aztán a mesterlövésszel szedd le a fal tetejéről az őrt, majd a búvárral vigyél át mindenkit. (Közben figyelj az itt kavaró hajóra.) A kommandóssal ereszd le a létrát. A benti őrt lekaphatja a mesterlövész, de a kapunál állóhoz inkább a kommandóst ajánlanám, mivel az el tudja rejteni a hullát. Nyisd föl a sorompót, és a robbantási szakember kivételével mindenkivel szállj be a teherautóba. Mikor a négy géppuskás a legtávolabb jár a kaputól, helyezz el egy időzített bombát a benzintartályhoz, aztán futás kifelé.

1941. MÁRCIUS 4. (4MD1T)

Ez egy mókás rész lesz, rengeteget kell majd lopkodnod. Az első pár őr nem jelenthet gondot - simán le lehet őket lőni -, de a táborok közelében már jobb lesz vigyázni, mert ott már a legapróbb gyanús jelre is riasztanak. Szóval, először ússz le a búvárral a délkeleti részre a csónakért, amivel aztán átevezhetsz a tábor északi részére. Az itt ácsorgó őrt úgy kell elintézni, hogy rögtön utána a mászkálóstól is megszabadulhass. Ha már egyszer bent vagy, a többi nem gond. Lopj egy egyenruhát a kémnek, és evezz át a másik táborhoz. Odabent az egyik épületnél kikapcsolhatod az áramot a kerítésből, hogy a robbantási szakembered a csípőfogók segítségével bejuthasson a dinamitos ládákig. Ebből két nagy bummra elegendő cuccra tehetsz szert. Az egyiket a gátat őrző bunker felrobbantásánál kell használni, a másik magához a gáthoz kell majd. Ha ez is megvolt, egy teherautóval kimenekítenek az északnyugati részen. Persze előtte nem árt az ottani őröket is kiütni, mivel kellemetlen lehet, ha még megérkezés előtt fölrobbantják a kocsit.

1941. MÁRCIUS 10. (GDNCQ)

Ezen a pályán kezdetben megint összevont csapattal kell lelőnöd az őröket. Lehetőleg keress olyan helyeket, ahol három oldalról védve vagy. Menj el a páncélkocsihoz, és beszállva kezdd el megritkítani az őröket. Sajnos ezzel csak a szögesdrótig juthatsz el, de addig sebezhetetlen vagy. A híd túloldalán el kell vergődni az ejtőernyőig és feltápolni az embereket. Lehetőleg ne nagyon használd addig a mesterlövész puskáját, mivel az erődben már megszólalhat a riasztó, ha valami gyanúsat észlelnek az őrök. Ha valahogy sikerül végre elvergődnöd odáig, helyezz el egy bombát a főhadiszállás mellett. Persze ettől teljesen megőrülnek a németek, és elkezdenek özönleni feléd. Szerencsére egy gránát elegendő, hogy fölrobbantsad a kapuívet, így nem tudnak a közeledbe jutni, a bentiek közül a gépágyúst meg simán el tudja intézni a mesterlövész. Már csak a hajóba kell beszállni, és kész.

1941. MÁJUS 2. (ZS5TL)

Itt is egy meztelen kémmel indul a küldetés, ezért először a ruhaszárító kötélhez kell eljutnod. Erre két mód van: vagy egyesével megbökdösöd az őröket, vagy nem törődve a riadóval lelövöd őket. Az igaz, hogy így lesz pár nagy csapat, ami gondot okozhat, de legalább nem kell túlzottan óvatoskodni. Persze az is igaz, hogy ha észrevétlenül fel tudod juttatni a kommandóst, az egy olajos hordóval felrobbanthatja a barakkot, így onnét nem jöhet erősítés az ellenségnek. A feladat egyébként az, hogy megsemmisítsd a radarállomást, aztán elpályázz azzal a repülő hogyishívjákkal. (A kém a felvonón, a tengerészgyalogos pedig a nyugati falon tud feljutni. Vigyázz! A fal környéke alá van aknázva.)

1941. MÁJUS 10. (ET1WN)

Ez a küldetés már komoly gondokat okozhat, ha nem jössz rá egy apró kis fogásra. Az első őrt még gond nélkül le lehet lőni, de utána már a legkisebb zaj is szirénaszót von maga után. Nem érdemes próbálkozni, jobb mielőbb túllenni rajta. Az első romnál elég jól fedezik egymást az őrök, de ha a mesterlövész leszedi az állóóra melletti fritzet, a többit már könnyű lesz. Megfelelő időzítéssel el lehet sunnyogni a páncélkocsi mellett, de akár föl is robbanthatod egy távirányítású bombával. A fő cél a túlméretezett ágyú megsemmisítése, amihez föl kell mászni a vonatra, és a töltények mellett elhelyezni a másik bombát. Fontos megjegyezni, hogy detonáció után azonnal megérkezik a teherautó, amin elmenekülhetsz, de ha nem szedted le a gépágyús fickót a keleti oldalról, nagyon rövid távra fog szólni a jegy.

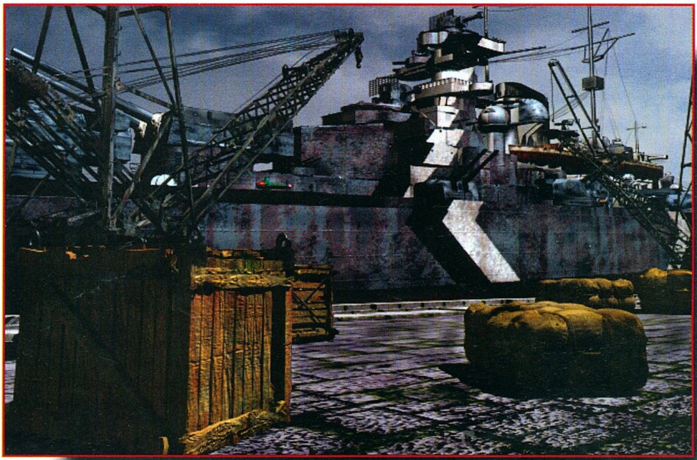
1942. FEBRUÁR 7. (SNYWX)

Itt nagyon nem érdemes kapkodni, jobb egy kicsit óvatosnak lenni. A csapatod kezdetben két részre van osztva. Első dolgod, hogy a búvárral és a tengerészgyalogossal észrevétlenül elköss egy csónakot. Elég fontos, hogy ezt csöndben vidd véghez, mert nagyban megnehezítheti a dolgod egy korai riadó. Mindenesetre a legközelebbi házig nyugodtan lövöldözhetsz, csak aztán kell a késhez nyúlnod. Ha ez megvan, a kémednek kell egyenruhát lopnod. Lőjél egyet a levegőbe ott, ahol vagy. Ezt csak az egyik őr hallja meg, és birkamód rögtön a karjaidba szalad. Így már be tudsz kúszni a táborba a ruhákért, és elkezdheted egyesével megritkítani a németeket. Sokat segíthet, ha a kommandóssal eltereled a déli őrszem figyelmét a jeladóval a fal túloldaláról. Ja, majd elfelejtettem! Még a bombákat is neked kell összegyűjtened, amikkel föl kell robbantanod a két ágyút, illetve a tengeralattjárókon a torpedókat. Kellemes szórakozás. A páncélautó sokat segíthet, ha be tudod hozzá juttatni a sofőrt. Ennek lehetőségét jelentősen csökkenti, ha eddigre már megszólalt a riasztó. Érdemes idáig várni. Páncélzat ide vagy oda, azért nem árt vigyázni a kiskocsira, mert egy ágyúlövés bármikor a csillagokba küldheti, de a géppuskák golyóit sem szereti különösebben. Ha megsemmisítetted a célpontokat, csak be kell ugrani a csónakba, és elpályázni délnyugat felé.

1942. OKTÓBER 19. (23WJO)

Ez már tényleg durva. Két nehéz módszer közül kell választanod: vagy rögtön a kezdetek kezdetén riadóztatod a németeket, vagy nagyon lassan, nagyon nehézkesen egyesével megkéseled őket. Én az utóbbi mellett döntöttem, de utólag

visszagondolva lehet, hogy a másik megoldás a célravezetőbb. A lényeg az, hogy a teherautó melletti két hordóra vigyázni kell, nem szabad elpazarolni őket. Az egyikre az északi ágyú felrobbantásánál lesz szükség, a másikkal meg a barakkot érdemes lebontani. Használd ki, hogy az épületekbe be lehet menni. Oda nem követnek az őrök. A cél az olaj- és víztartályok megsemmisítése lesz. Úgy helyezd el a hordókat, hogy egyetlen lövéssel felrobbanthasd mindet, és legyen időd elmenekülni, mielőtt a bunkerből előjön az erősítés. Ekkor érkezik meg a szállítókocsi is keleten, már ha nem lövik le még megállás előtt.



1942. október 20. (ATPB8)

Ez egyszerű. Négy (illetve inkább öt) építményt kell felrobbantanod. A gondot főként az jelentheti, hogy riadó esetén három hatalmas tank indul meg a betolakodók felkutatására, ami végzetes lehet embereidre nézve. A másik probléma, hogy csak két távirányítású bombád van, a többi házat hordókkal kell lerombolnod. Az egyik bomba mindenképpen a bunkerhez kell, a másikat véleményem szerint a tankok előtt érdemes elhelyezni. Ha a közelébe viszed a tartálykocsit, biztos, hogy mindháromtól megszabadulhatsz. A hordókat pedig úgy helyezd el, hogy a mesterlövész gyorsan egymás után szét tudja lőni őket a nyugati oldalról. Ez fontos, mert a barakkból előrohanó katonáktól gyorsan el kell szökni a megérkező teherautóval.

1942. november 14. (1SGPW)

Ez már nehezebb. Gregor McRae kapitányt kell megszöktetned egy erősen őrzött táborból, és ha már ott jársz, egyben a fegyverraktáruktól is meg kell szabadítanod a fritzeket. Az egyszerűség kedvéért a táborban három tank is található, ami csak rád feni a lövegtornyait, illetve van még egy negyedik is, ami arra vár, hogy ellopva társai ellen fordíthasd. A külső udvar megtisztítása nem túl nehéz feladat, mivel az őrök elég ritkán állnak. Nagyon sokat segíthet, ha használod a jeladót, hogy elcsald őket a posztjukról. Próbáld úgy elhelyezni az eszközt, hogy odarohanjanak hozzá a hangjára, de te a hátukba kerülhess. A szétszedett tank környékén álldogáló pasasnál ezt könnyen megteheted. A belső udvar a tankokkal már nehezebb. Amíg tudod, próbáld csöndben elintézni az őröket, aztán fogd a gránátjaidat, és vágd a maradék közé. Gyorsan ugorj be a tankodba, és lődd szét a megmaradt embereket. A puskagolyók nem tehetnek kárt a páncélban, de a többi kocsi lövedéke már okozhat kellemetlenségeket. A szögesdróttal övezett úton végiggurulva eljuthatsz a repülőig, amivel megszökhetsz, de búszúzóul azért még illik felrobbantani a két itt maradt vadászgépet is.

1942. december 3. (WFOP3)

Érdekes küldetés. Négy olajfúró tornyot kell megsemmisítened. Az első pár őrt feltűnés nélkül ki tudja nyírni a kém és a tengerészgyalogos. (Használd a zajkeltő dobozt is.) Érdemes addig óvatoskodni, míg egy hordóval föl nem tudod robbantani az első kaszárnyát. Ha ez megvan, már nyugodtan összevonhatod az embereidet, és belefoghatsz a zajra odaérkező katonák megritkításába. (Mókás lehet, ha a tartályból kieresztesz egy kis benzint, és egy lövéssel meggyújtod.) Ne hagyd elmenni őket, mert akkor sokkal nehezebb dolgod lesz. A keleti területen található egy páncélkocsi. Most ide kell a kémet eljuttatni, és útközben szépen egyesével likvidálni az őröket, hogy behozhasd a sofőrt is. A nagyobb csapatokkal ne foglalkozz, ráérsz elintézni őket a kocsival is. Eztán már semmi probléma nem adódhat.

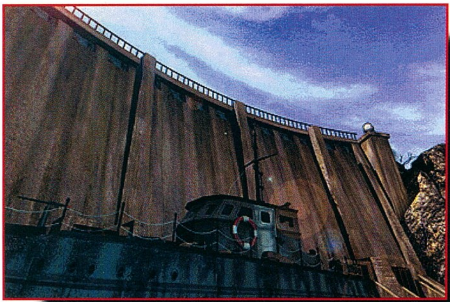
1943. március 15. (DFHD3)

Na, most elég fura helyzet adódott. Ehhez a küldetéshez nem tudok holtbiztos tippeket adni. Az őrök szétszórtan helyezkednek el, tehát megfelelő időzítéssel a kém ki tudja őket irtani, a háromfős őrjáratokkal meg foglalkozhat a mesterlövész. Nem érdemes várni a riasztással, jobb mielőbb túlesni rajta. A cél kiszabadítani egy rabot a börtönből, és a délkeleti oldalon lévő kocsival elmenekülni.

1944. május 15. (TJK4V)

Ezt a küldetést nagyon megszerettem. Egy mini tengeralattjárót ellopva egy hadihajót kell elsüllyeszteni, és az olajtartályokat felrobbantani. Ehhez először meg kell szabadulni az őröktől. Az első zsilipnél még egyszerű a dolog; a tengerészgyalogossal fel tudsz mászni a sziklafalon, hogy egy láda mögött meghúzódva lelövöldözd őket. A nyugati oldal teljesen a búváré lehet, mivel csak ő képes beúszni a zsilipen, mikor egy hajó érkezik. (Még itt is nyugodtan lehet lődözni.) Ezek után küldd vissza a társaiért, és egy gumicsónakkal vidd át őket is. Beljebb, a nagyobb mólón már nehezebb lesz a dolgod. Az egyik őrt lelőheted a szigonypuskával, ha elrejtőzöl a ládák mögé. Na, most két lehetőség van: vagy úgy csináltad, hogy a társa nem láthatja meg a hullát, vagy megpillantja. A második esetben még van esély, hogy őt is elkapd, mielőtt megszólalna a riasztó. Ha ez mégis megtörténne, akkor baj van, ugyanis nem csak egy rakás őrt kapsz a nyakadba, de még egy nagyszerű páncélkocsit is. Ez nem történhet meg addig, amíg le nem szúrtad a móló végén álló őrt, de aztán mindent bele! Megoldható az

is, hogy csak a robbanásokkor vegyenek észre, de fölösleges óvatoskodni. Egy összevont csapattal sokkal egyszerűbb a dolgod.



stírölik. Tehát a búvárral a víz alatt kell odaúszni hozzájuk, aztán fölbukva megereszteni egy-egy szigonyt. A lényeg, hogy senki ne láthasson rád, mikor a csónakkal a

ártalmatlanná tenni. Ami viszont még nagyobb gondot okozhat, az az, hogy nem szabad megszólalnia a riasztónak. Ha ugyanis ez megtörténik, a fő célpont, egy náci tiszt elkezd rohanni az autója felé, és elpályázik kellemesebb vidékekre, te pedig mehetsz haza szomorkodni. Van ugyan egy kém a csapatban, de persze az egyenruhát neki kell megszereznie, ami a legjobban őrzött helyen található, és mire hozzájuthat, már szinte mindegy, hogy fölveszi-e vagy sem. Szóval egyáltalán nem könnyű a dolog. Azt tanácsolom, első lépésként a katonáidtól balra lévő lerobbant ház körül járőröző őrtől szabadulj meg. Az északkeleti sarkában elrejtőzve az

viszont sürgősen vissza kell vinned a hulláját a haverjaidhoz. Most jön egy kis trükk, ami megkönnyítheti a további lépéseid. A lépcsős őr nagyon bosszantó lehet, ezért most őt kell kiiktatni. Mássz ki egy embereddel a déli partra, és állj fel, aztán amint megpillant, vágódj hasra, és kússz vissza a többiekhez. Ha elég gyorsan csinálod, nem szólal meg a riasztó, de az őr közelebb jön. Ekkor már könnyen ki lehet nyírni. (Használhatsz mesterlövészt is.) A nyugati őrt legkönnyebben úgy ölheted meg, ha a part mentén szaladsz mögé. Az ő hulláját a házban rejtsd el, a lépcső előtt álldogálóét meg vidd le a lépcsőn pár foknyit. A többi már

1944. MÁJUS 25. (HT34V)

Ez viszont már elég kiszúrós misszió. Rögtön az elején sok fejfájást okozhat, hogy az embereid egy csónakban ülnek, és valahogy partra kell őket juttatnod. Ne akarj sietni, várd meg, míg az őrjárat visszafordul hozzád, majd ismét távolodni kezd. Ekkor kell kikötni, és elrejteni a katonákat a szikla mögött. Most már felhívhatod magadra a figyelmet pár lövéssel, és belekezdhetsz a ritkításba. Feltehetőleg beriasztanak, de annál jobb. Legalább azon is túlleszel. Most egy cél kell, hogy a szemeid előtt lebegjen: meg kell szerezned az északnyugati részen álló harckocsit. Ez persze korántsem egyszerű feladat, mert az egész szigetet be kell járnod hozzá. Más mód nincs, a vízen kell odaevezni. Csakhogy van három szirt, ami mellé géppuskafészkeket helyeztek, melyekből egyfolytában a vizet

sofőrt a tankhoz szállítod. (Ja, a legészaknyugatibb részen van még egy őr, akit le kell szerelni. Ez nem könnyű, mivel nagyon figyel, és még a lábnyomok is felkeltik az érdeklődését. Épp ez lesz a veszte: gyere elő a vízből, tegyél pár lépést ott, ahol biztos, hogy észreveszi, aztán bukj le újra. Mikor odajön megnézni, hogy mi a helyzet, simán lepuffanthatod.) Ha megvan a harckocsi, már csak le kell mészárolni a megmaradt ellenséget, elhelyezni egy-egy bombát három ágyú alatt, illetve három hordót a negyedik alatt, és kész.

1944. AUGUSZTUS 26. (UQWDN)

Ez volt az első olyan küldetés, ahol hosszú időre komolyan elakadtam. Nagyon jól fedezik egymást az őrök, csak tizedmásodpercre pontosan kiszámított akciókkal lehet őket

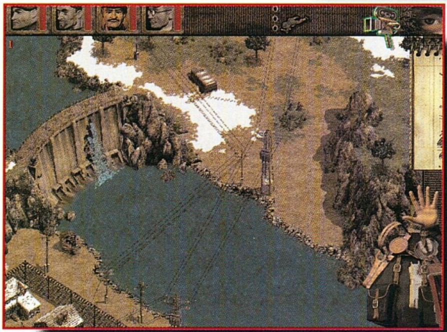
épületnek sokáig nem vehet észre, és van időd mögé lopózni. Vigyázz, nehogy közben a parton császkáló pasas vagy egy őrjárat észrevegyen. Vidd vissza a sarokba az őr hulláját. A következő célpont a parti őr. Igazi veszélyt csak a túlsó oldalon lépcsőző társa jelenthet, olyankor kell elkapni, mikor a másik épp felfelé megy a lépcsőn. Ezután

gyerekjáték. A kémmel szerezd meg az egyenruhát, és állítsd meg az egyik őrjáratot, a mesterlövészt vidd fel a legmagasabb tetőre, és onnét szedd le a tábornokot, aztán akár össze is vonhatod a csapatodat, és pisztollyal kiirthatod az egész bagázst. Ne felejtsd el, hogy föl kell robbantani a főhadiszállást is! Ehhez

használj egy autót vagy egy tartálykocsit.

1944. szeptember 4. (H9IPY)

Ez se rossz móka! Azt kell megakadályozni, hogy négy csúnya robbantási szakember átalakítsa egy kissé a híd arculatát. Ez elég érdekesnek ígérkezik, mivel gondosan figyelik egymást, és a legkisebb gyanús jelre elindulnak, hogy aktiválják a három detonátor egyikét. Vagyis nagyon gyorsan kell őket egymás után elintézni. Ehhez rendelkezésedre áll egy búvár, egy mesterlövész és egy kém, aki persze megint ruhátlanul érkezett meg. Szerencsére nem túl nehéz felöltöztetni. Először a vasútállomás mellett sétáló őrt kell meginjekcióznia és a ház mögé rejtenie, aztán kis kerülővel, hogy az őrök ne vegyék észre, elkúsznia a délkeleti részen látható börtönig. Itt is ki kell nyírnia az őrt, de arra nem lesz idő, hogy el is rejtse a hullát, ezért gyorsan a következőt, a romok között sétálót is el kell tennie láb alól. Eddigre már biztos megszólal a riasztó, de délről kerülve, az alkalmas pillanatot kivárva oda lehet kúszni a ruhákhoz. Édes, mi? Na, most már hozzá lehet fogni a tisztogatáshoz. Arra kell csak vigyázni, hogy van egy bizonyos körzet a híd körül, amin belül nem illik túl nagy feltűnést kelteni, mivel rögtön indulnak az ipsék a levegőbe röpíteni az egész hóbelevancot. (Azt hiszem, ez csak a déli végénél van. Na, ha sikerült minden specialistát "láthatatlanná tenni" az őrök számára (senki nem élte meg, hogy rájuk pillanthasson), kezdődhet a móka. Állítsd be úgy az embereidet, hogy északon kezdhessen a kém, majd középütt előugorva következzen a búvár (nem kell félni, a robbantásiaknál nincs fegyver), az utolsó pedig a mesterlövészé legyen. Őt a betonút kereszteződésénél érdemes elhelyezni a kövek mellett. Így rá tud látni a hídra, bár csak pár másodperce lesz, amíg tiszta célpontot fog nyújtani az áldozata. Sokat segíthet, ha itt az F3-mal két részre osztod a képernyőt, és az egyik oldalt a mesterlövész célpontjára állítod be. Így mindig láthatod, hogy mikor van rá szükség. Ha végeztél, már nincs mitől tartanod. Szép kényelmesen vidd el az embereidet az elsősegélyes kocsihoz, és adieu!



1944. november 28. (AI4PD)

Ez a küldetés nem különösebben veszés, csak egy kicsit macerás. Egy csapat francia hadifoglyot kell megszöktetned az északon található teherautóval. Szerencsére van egy kém a csapatodban, így szabadon járkálhatsz, amerre csak akarsz. Először nyisd ki a hátsó kaput, és aktiváld a mozgatható hidat, hogy át tudd juttatni a többieket is a túloldalra. Ezután szépen egyesével kezdd el megritkítani az őröket. Vigyázz, ne riasszanak be túl korán, a nagy híd alatti kinti részt mindenképpen tisztítsd meg előbb. Nagyszerűen ki lehet használni, hogy az őrök nem kezdenek el rögtön üvöltözni, ha megpillantanak egy hullát, előbb a helyszínre rohannak vizsgálódni. Ilyenkor jót tesz nekik egy szuri a tarkójuk tájára. Ha végeztél, elkezdhetsz lesből lövöldözni. Ha elég ügyes vagy, kifolyathatod az olajat az egyik tartályból, és egy lövéssel felgyújthatod, így még jobban megnehezítheted az ellenség dolgát. Most vigyél egy olajoshordót a géppuskafészek mögé, de még ne robbantsd fel. Pár emberedet rejtsd el a nagy híd alatti szikla alá, és csak ezután lődd szét a hordót – lehetőleg a kémmel. Most egy csomó őr kezd el rohanni a hídon át, ezeket feltétlen ki kell nyírnod! Nagyon vigyázz, hogy északon ne kezdjenek el kitódulni az őrök a barakkból, mert akkor az egész terv csődöt mond. Előfordulhat, hogy előbb még fönt is egy kis tisztogatást kell végezni, de csak módjával. A lényeg az, hogy csak a nagy, háromfős őrjárat maradjon meg. Ennek tereld el a figyelmét a kémmel, a többieket meg paterold be a teherautóba.

1944. december 16. (H4OJF)

Ez a küldetés szinte gyerekjáték lesz az előzőekhez képest. Rögtön az elején nyugodtan kezdhetsz riasztással. Az odarohanó őrök kollektív lemészárlása után a keleti épületek felé érdemes haladni. A katonákat könnyű elintézni, de a páncélautó gondokat okozhat. Ehhez az olajoshordót kell kivinni az útra, lehetőleg oda, ahol befordul a kocsi. Elvileg ezt a szökőkúttól el lehet találni. A vasútállomás őreit már csak úgy tudod elcsalni a helyükről, ha egy pillanatra megmutatod nekik az egyik embered. Erre rögtön mind odacsődülnek, te meg jól hátba lőheted őket. Következő feladatod a túlpartról a gumicsónak megszerzése és két ember átszállítása. Ezek egyike mindenképpen a sofőr legyen, a másik meg lehetőleg a tengerészgyalogos. Menj el velük a sátrak délkeleti részébe, és lőj egyet a levegőbe. Aztán kússz el az északi részre és lőj újra és újra, de ezúttal már a megérkező katonákra. Aztán a sofőrrel mássz be a nem messze parkoló tankba. Na, ha innentől gondjaid lesznek, akkor meg is érdemled! Befejezésül vidd el a robbantási szakembert a bombákért, robbantsd fel a hidat a három lába mellett - előbb még érdemes bedobálni pár gránátot a déli őrjáratok közé –, és végül szökj el a teherautóval.

Nos, mára ennyi lett volna. Ha esetleg mégis szükséges lenne a maradék misszió bemutatása, esetleg a következő számban lehet róla szó. De azért ezt ne vegyétek ígéretnek!

Bird

E3 CD 98

Beszámoló a világ legnagyobb multimédia és játék kiállításáról, immáron második alkalommal.

2 CD-vel, extra ajándékkal

játék demók, animációk, AVI file-ok, video felvételek a kiállításról, játék bemutatók, előzetesek, exkluzív interjúk, extra képanyag a játékokról.

Keresd a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken

Megrendelhető a szerkesztőségben is.

Acclaim All Star Baseball '99 Batman & Robin Bust-a-Move 2 Extreme-G2 Iggy's RB Machines NFL QBC '99 Shadowman Supercross Turok 2 **Activison** Beneath Fifth Element Fighter Squadron Heavy Gear 2 Heretic 2 Interstate '82 Legend of the 5 Rings Quake 2 MP 2 Sin T'ai-Fu Tenchu Third World **Dreamworks** Super Soldiers Trespasser **Electronic Arts** Fighter Legends LAPD 2100 Moto Racer 2 Need for Speed 3 Prax War Road Rush 3D Small Soldier World Air Power **EA Sports** Madden Football '99 NBA Live '99 NCAA Football '99 NHL '99 Tiger Woods '99 Triple Play '99 **Blue Byte** Settlers 3 **Bungie** Myth 2 **EIDOS** Daikatana Dominion Final Fantasy 7 Ninja Omikron Tartan Army Thief: Dark Project Tomb Raider 3 Vermin Warzone 2100 **Empire Interactive** The 101st Airborne Apache Havoc Big Race USA CombatChess Fields of Fire Int. Cricket Captain Mig Alley Op. Art of War Stars! Tribal Rage **Fox Interactive** Alien vs. Predator Cartoon Studio Golf '99 RC Racer Simpsons Soccer '99 Virtual Knex X-Files: The Game **Gremlin** Blade Body Harvest Buggy Hardwar Soulbringer Tribal Lore **GT Interactive** Abe's Exodus Blood 2 Dark Vengeance Duke Nukem Forever MIA Mortal Kombat 4 Powerslide TransAm Racing War of the World **Ocean/Infogrames** Aeronauts F-22 Total Air War Outcast **Interplay** A.I. Baldur's Gate Crime Killer Descent III Earthworm Jim 3D Fallout 2 Giants Heart of Darkness Klingon Academy MAX 2 Messiah Starfleet Command Vulcan Fury **LucasArts** Force Commander Grim Fandango Indiana Jones IM Rogue Squadron **Maxis** Sim City 3000 **Metro Goldwin Mayer** Return Fire 2 **Microsoft** Age of Empires II Asheron's Call Card & Board Combat Flight Sim. Fighter Ace Inertia Motocross Madness UltraCorps Urban Assault **Mindscape** Blackstone Chronicles Circuit Breakers Creatures 2 Fighting Steel Flanker 2.0 People's General Rat Attack Warhammer 40000 **Novalogic** F-16 Viper Delta Force Mig-29 Fulcrum **Panasonic** Enemy Infestation Majest Space B. must DIE! Starsip Diplomacy Stratosphere TerraV **Psygnosis** Adidas Power Soccer Attack of the Saucerm. Drakan Eleminator Expert Pool F1 98 Global Domination Hired Guns Lander Nation Fighter C. Newman/Haas Racing ODT Panzer Elite Pro 18 Golf Sentinel Returns Tellurian Defense The Contract Wings of Destiny **Rage Software** Aftershock Dead Ball Zone Expendable Hostile Waters Striker **Red Orb** Baja 1000 tm Racing Prince of Persia 3D Warfare Warlords 3 **Sierra** Diablo 2 3D Ultra Pinball Babylon 5 Baseball '99 Basketball '99 Ceasar 3 Cyberstorm 2 Drivers Ed Gabriel Knight 3 Golf '99 Grandprix Legends Half Life Homeworld Mask of Eternity Mini Golf Deluxe Pro Pilot '98 Quest for Glory 5 Realm Return to Krondor Starsiege Swat 2 Trophy Bass 2 Deluxe **Southpeak Interactive** 20K Leagues Civil War Experience Dark Side of the Moon Eyes of the Nation Junkland Jam The Robot Club **Take 2 Interactive** Monkey Hero Silicon Valley Terra Victus Thrust Twist & Turn **Ubi Soft** All Star Tennis Buck Buster Djump Laura Playmobil Rayman 2 SCars Shadow Gunner Speed Busters Tonic Trouble **Virgin Interactive** Duel Dune 2000 F16 Agressor Jimmy White Snooker Lands of Lore 3 Magic & Mayhem Nox Recoil Resident Evil 2 Sportscar Super Bike Swords & Sorcery Tiberian Sun Viva Football

16 Játék demó; 36 AVI file;
10 video felvétel a kiállításról;
230 játék bemutató, előzetes;
900 kép a játékokról

Hades Challange

KALANDJÁTÉK DISNEY-MÓDRA

Amikor megkaparintottam a Hades Challenge-t, azt hittem, hogy a Hercules platform folytatásához van szerencsém. Örömmel dörzsölgettem kezeimet, nem is annyira magam, mint inkább a lányom miatt, aki imádja az ilyen játékokat. Gyorsan hazasiettem, felinstalláltuk a programot, és aztán csak néztünk döbbenten, mert a várt platform helyett egy logikai feladványokkal dúsított, viszonylag egyszerű kalandjátékkal találtuk szembe magunkat. Mivel a program angol nyelvű, és rengeteg szöveg, mi több szójáték, sőt megválaszolandó kérdés van benne, együtt vágtunk neki a Herkules nyomdokába lépő hős kalandjainak...

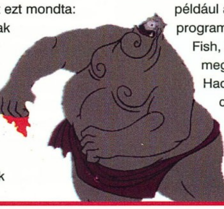
Hádész ugyanis ismét Olümposz hegyének meghódítására törekszik, és Zeusznak szüksége van egy új hősre, aki visszaűzi az alvilág istenét oda, ahová való. Ehhez négy küldetést kell megoldani, hat helyszínen. Phil otthona lesz mindig a kiindulópont, innen indulhatsz el teljesíteni az aktuális feladatot. Az első Kréta megmentése lesz a labirintusból kitörő minotaurusztól, a másodikban a tíz éve dúló trójai háborúnak kell valahogy véget vetned. A medúza elpusztítása lesz a harmadik feladat, míg végül a negyedikben utad egyenesen az Alvilágba vezet, ehhez azonban előbb még meg kell halnod...

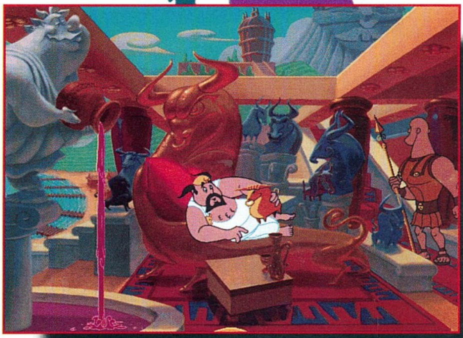
Igazán nem akarom lelőni a poénokat, és szerintem segíteni sem kell az amúgy meglehetősen egyszerű feladványok megoldásában. Viszont jó, ha tudod, hogy az Olümposz tizenkét istenéről megtudhatsz néhány alapvető információt, ha a szigeteken alaposan szemügyre veszed a szobrokat. Erre a tudásra pedig szükséged is lesz az epizódokat követő közjátékokban, amikor maga Hádész kérdezi ki azt, amit az aktuális küldetés kapcsán tanulhattál. Ez tetszett, attól függetlenül, hogy inkább a mitológia olvasását ajánlom, hiszen ez itt csak "tudásmorzsa".

A sikeres végigjátszás után még nincs vége az élvezeteknek, mert öt logikai-ügyességi feladatot több nehézségi szinten is játszhatsz újra meg újra, amíg meg nem unod...

Értékelni elég nehéz egy ilyen programot, hiszen a célzott korosztály igazán nem én vagyok. Ettől függetlenül iszonyú jókat kacagtam, szokás szerint főleg Pech és Panic szerencsétlenkedésein, de akadt persze számos humoros elem rajtuk kívül is. A legnagyobb örömet a lányom sugárzó, mosolygó arca okozta. Ő egyébként ezt mondta: „Nagyon tetszett, csak egy kicsit rövid volt." Nekem ennél több problémám is van. A grafika vitathatatlanul profi, de a szöveg olykor bizony nehéz, főleg a párkák rébuszai voltak érthetetlenek. Ha legalább szövegablakot lehetett volna opcionálisan kérni... Egy kis szótározgatás sosem árt, és a programban van annyi vonzerő, hogy a gyerek nekiállt volna fordítani. Tudom, hogy ez nem egy nyelvoktató játék, így viszont kizárólag angol nyelvtudással élvezhető. A küldetések közötti találós kérdések az olümposzi istenekről szintén könnyebben megoldhatóak lettek volna. Egy ilyen pici változtatás is rengeteget emelhet a program értékén! Ezen felül hiányoltam a vicces animációk sokaságát, amit például a Humongous programjaiban (Freddy Fish, Fatty Bear) már megszoktam. Így a Hades Challenge csupán szép volt, jó volt, köszönöm, ennyi.

Lily & Réka





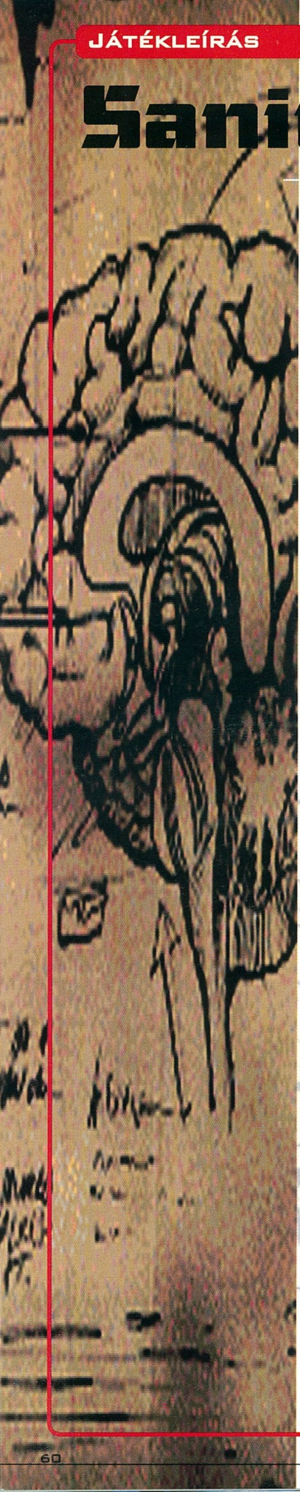
INFO

- DISNEY INT.
- DISNEY INT.
- KALAND

- P90
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- FREDDY FISH
- FATTY BEAR

74%

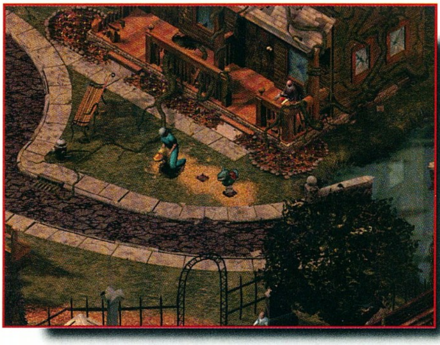


Sanitarium

DIAGNÓZIS: ŐRÜLT

Megjártad már az elméd legsötétebb zugainak útjait? Megvívtál belső félelmeiddel és önmagaddal? Most kipróbálhatod, milyen is ez, legalábbis a Sanitarium alkotói szerint. Ebben a borzongató történetben ki kell derítened, ki vagy, hogyan kerültél erre a helyre és miért. A sztoriban fokozatosan felelevenedő múlt emlékei és a jelen belső vívódásai vezetnek majd a jövő felé…

Már amikor a demót a kezeim közé vettem, tudtam, hogy nem valamilyen hétköznapi kalandjátékkal állok szemben. Ennek a programnak a nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik. A játék kezelése roppant könnyű, nem igényel különösebb részletezést. A karaktered "felett" tartva a kurzort érheted el az inventoryt, a nagyító természetesen a vizsgálódást jelképezi, míg a csattogó álkapocs a kommunikáció lehetőségét rejti. Személy szerint azért az egér helyett néha szívesebben használtam volna billentyűzetet, főleg amikor már tizedszer mentem oda-vissza ugyanazon a lépcsőn egy rossz mozdulat miatt. Ez a nyomva tartott egérgombbal való iránymegadás nem volt túl rokonszenves, de megbocsátható. Annál is inkább, mert nagy pozitívum, hogy például minden teljesen logikus. Nem lesz semmilyen észbontó csavart flikk, hasraütésszerűen megoldandó feladat. A tárgyak funkciója legtöbbször tökéletesen egyértelmű, következetes. Ettől függetlenül a sztori mégis érdekes, mi több, eredeti, és megfelelő hangerővel elég izgalmas is. Az a néhány akció és ügyességi rész pedig csupán színesíti a játékot, hiszen az esetlegesen sikertelen megoldás nem jár semmilyen végzetes következménnyel. A hangulatot tovább fokozza, hogy az animációs betétek szorosan illeszkednek a játékmenetbe. Ahogy visszatérnek Max emlékei, úgy törnek elő ezek a bejátszások, mindenféle előjel nélkül. Ez adja a teljesség érzésének egyik kulcsfontosságú részét. Ráadásul ezek az emlékek eleinte megkopott filmszerű bejátszások, majd folyamatosan tisztulnak. Rendkívül igényes. A profizmusban szinte már fel sem tűnik, de azért megemlítem, hogy a tökéletes élvezet érdekében igen finom skálán beállíthatod a grafikai és az akusztikai hatásokat úgy, ahogy te szereted. A program tehát tökéletes is lehetne, de sajnos nem az. Hogy miért nem? Azt megtaláljátok az értékelésnél, most azonban következzen a végigjátszás. Előre szólok, az érzékenyebb lelkűek készüljenek fel, mert ha igazán beleélik magukat a játékba (akárcsak én), akkor lesz itt minden (pergő könnyek, düh és gonosz kacaj)…



THE TOWER CELLS

… száguldás a sötétben … az esőcseppek a szélvédőn … zuhanás…

Hihetetlenül nyomasztó helyszínen térsz magadhoz, őrültek mindenütt, fogalmad sincs, ki vagy, ráadásul a környezetedben található, látszólag egyetlen értelmesnek tűnő emberről is pillanatok alatt kiderül, hogy nem normális, illetve valami nagyon nem stimmel vele. Mivel semmiféle tárgy sincs nálad, nem kell rögtön gondolkoznod, mit mire használj. Inkább a környezetedet derítsd fel, és akivel tudsz, próbálj meg kommunikálni. (Ajánlom, a gyengébb angolosok kapcsolják be a text opció kínálta segítséget, mert az őrültek hablatyolása és dadogása e nélkül elég nehezen érthető.)… Aaaiiiieee… Akit a sziréna hangja idegesít, kapcsolja ki. A lényeg az, hogy minél több infót összeszedj dr. Morganről és magadról.

… Mi történt? Hogy kerülök ide? Szétmegy a fejem! Nem emlékszem semmire…

A továbbjutáshoz mindenképpen szükség lesz az egyik szobában fellelhető törülközőre. Az angyalszobrot sem árt szemügyre venni (locking mechanism). Ha a torony különös szobájában megvizsgálod, és működésbe hozod a videót, kicsit többet tudsz majd, és a műszaki hiba miatt egy kulcsot is beszerezhetsz. A kartotékok átböngészése után menj vissza a szoborhoz, és használd a kulcsot. Ja, a hidat a vezérlő tábla gombjának megnyomásával nyithatod ki.

THE INNOCENT ABANDONED

Az igencsak káprázatos, angyali érkezés után megrázó helyen találod magad. A nyomasztó utcákon szél söpör végig, guruló üdítős doboz, tovazizzenő, megsárgult papírdarabok, sivárság, elveszettség mindenütt… és megcsonkított gyerekek. Ennyi sérült gyereket egy rakáson! Rettenetes! Beszélj mindegyikükkel! A lassan kibontakozó emlékképek nyomán végre felidéződik benned a neved.

A nevem … a nevem … a nevem … Max.

A templomban, a házakban, sőt a temetőben lévő sírfeliratokon is találhatsz hasznos adatokat. Mindent kutass át alaposan, mert sokszor ott van info, ahol nem is gondolnád, ahol meg sejted, ott bizony nincs. A patakparti házban például nem csak az újságcikket, hanem a naplót is olvasd el! Hmmm. Nyomasztó. Bolyongásod után visszatérve a temetőbe, Dennist rövid csevely után meggyőzheted, hogy ő és elit csapata (merthogy a többiek, a kintiek, köztudottan csirkék) játsszon veled bújócskát. A gyerekek megkereséséhez sok sikert! Az iskola ajtaját felfeszítve megtalálod majd a számos hulla között megbújó

fővezért is. Dennis azonban jól kigúnyol majd, ha azt hiszed, mind megvannak, ugyanis a titkos fegyver Carol, aki bizony már nagyon-nagyon régen elbújt... A szobor mellett ülő kislány szívesen kölcsönadja neked az ásóját, és... hmm... nos, ha visszamész a temetőbe, kiáshatod a bújócska rekordert, mégpedig a C.Driscoll feliratú sírból. Ezután Dennis kénytelen lesz odaadni a kulcsot. Végre feltárulnak előtted a zárt ajtók, és ismét érdekes adatokat szerezhetsz. Ráadásul begyűjthetsz egy üres olajoskannát is. A bejárat előtt lévő rugós játékok közül a malac nem bírja a strapát, és ki fog dőlni. Tedd el, hátha jó lesz még valamire. Sőt, tudod mit, máris előveheted, ha át akarsz jutni a beszakadt hídon. Odaát újabb nyomasztó élmény vár. Maria, a megvakított kislány sokkal többet elárul, mint társai. A rémületes sztori fokozatosan kibontakozik... Itt volt az a pillanat, ahol rá kellett pihennem a Sanitariumra pár napot, mert ez a kimondhatatlan borzalom lelkem legmélyebb rétegeibe markolt, és erőt kellett gyűjtenem, hogy tudjam folytatni... A kaput kombinációs zár őrzi, de ha mindent figyelmesen elolvastál, biztosan simán kinyitod, hiszen eddig nem sok szám szerepelt informatív jelleggel a történetben. A kertben rövid akciórész következik, kaszával felszerelkezve lehet varjakat, majd „mágikus" erejű sütőtököket aprítani. A tudnivaló mindössze annyi, ha a szívdobogásod gyorsul, közeleg a vég, ami szerencsére nem végleges, lévén, hogy kalandjátékról van szó. A sütőtöksor végén egy nyughatatlan, sőt, igen agresszív tökfilkó leverése után juthatsz tovább. A kiskapu mögötti tisztáson számos érdekesség vár. Elsőként persze a lezuhant üstökös fog szemet szúrni. Odabent a fészerben pedig a gyerekek által oly szeretetteljesen emlegetett Mama vár, akivel elbeszélgethetsz... Ennek a förtelmes teremtménynek pusztulnia kell, nem vitás! Láss hozzá ennek megvalósításához. Még itt a fészerben szedd fel a franciakulcsot, a traktorból pedig vedd ki a drótkötelet. Hmm, ez még nem elég. A szökőkút melletti vízcsövet most már ki tudod csavarni a kulccsal. Most menj le a vízparti roncskocsihoz, és szipkázd le a benzint. Ha a fiúval elbeszélgetsz, lesz min töprengeni, hiszen jól jönne az a horgászbot, de önszántából tuti nem adja oda. Viszont az édesapja emléke mélyen benne él... Meg kéne kongatni azt a harangot! Keress egy követ, és dobd meg, jobb híján ez is elég lesz. Végre szabad a pálya, megvan a pecabot. Irány a patak! Horgászd ki a villámhárítót, és ha minden igaz, már mindened megvan, ami a várost mételyező gonosz elpusztításához kell. Menj vissza a csűrhöz, és a rendelkezésedre álló eszközök segítségével pirítsd meg a nagyasszonyt, rászolgált a halálra. Dolgod végeztével siess a patakpartra, ahol a hídnál a kicsi Maria vár, hogy tovább vezessen.

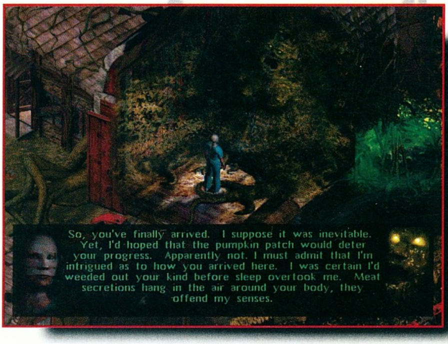
The Courtyard and Chapel

... Hol vagyok? Mi történt? Mi lett a gyerekekkel???...

Ismét számos idióta társaságának örvendezhetsz, kénytelen leszel velük beszélgetni, ha tovább akarsz jutni. Jó, ok, ez alkalommal lesz néhány ápoló is, de nem sokkal különbek, mint a páciensek. Mondjuk a hatalmas ajtó előtt ülő fiatal lány még egészen épelméjűnek tűnik, mi több, szép is.

...Doktor ... doktor ... igen, orvos vagyok...

Odabent Bob atyát és egyetlen hívét, Normot találod. Zavaros mondanivalójuk lényegi része, hogy ellopták a templom legféltettebb kincsét, a keresztet. Ennek megtalálása nem lesz túl nehéz, csupán el kell menned dr. Morgan irodájába, és ott a lemezjátszóra feltenni a megfelelő számot, hogy a táncoló tolvaj leleplezze magát. Azért persze beszélgess el az orvossal is, sőt, hallgasd meg a rádió híreit. A keresztért cserébe kapsz majd egy söprűt. Ezzel felfeszítheted a doki irodájánál lévő panelt. Itt addig kell mesterkedned a vízvezetékekkel, míg a szökőkutat be nem tudod



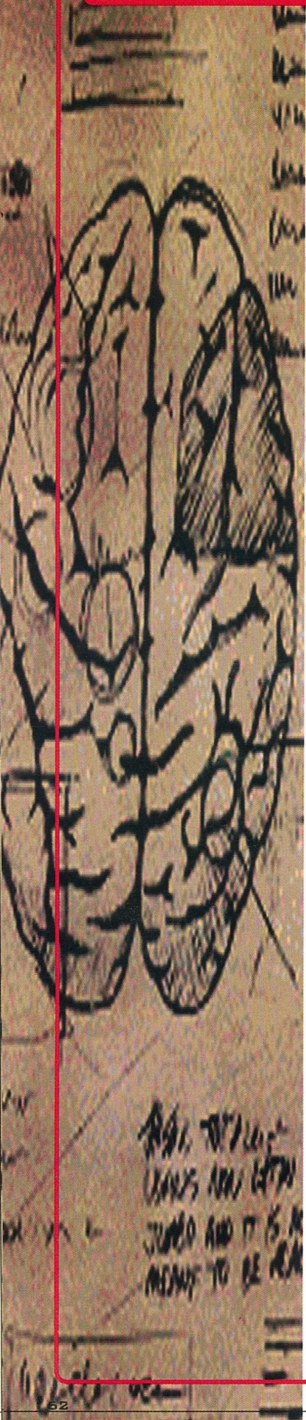
indítani. Ehhez el kell érned, hogy a vízellátást biztosító csőhöz megfelelő mennyiségű és nyomású víz jusson. Ezután beszélj, ha gondolod az immáron igen vidám, változatlanul szép hölggyel, majd a szökőkút tükrében rejtőző barátjával...

... A kívánságom ... a legnagyobb kívánságom ... szeretném újra látni a húgomat...

The Circus of Fools

... Mi van velem??? ...Sarah?

A lábaidnál fekvő ember lelkesen üdvözöl majd a szigeten, és örömmel tölti el, hogy a cirkuszba végre látogató érkezett. Meg is ajándékoz egy ingyen játéklehetőséggel a Squid Squash-



ban. Ha eddig hiányoltad volna, a látcsőbe nézve itt is adott lesz a nyomasztó hangulat, s ez még csak a kezdet.

Nézz körül a szigeten, és beszélgess. Jó, lehet, ez nem az őrültek háza, de valahogy itt sem normális senki. Valami szörnyűség történt, az biztos. Igazán nem ragoznám a sziget lakóinak nyomasztó történetét, a lényeg úgyis az, hogy Te kijuss innen. Stuart groteszk "állat" kiállításából a farkasembert a tetováló embertől elcsent tűvel szabadíthatod ki. Ennek megszerzéséhez azonban beszélned kell többek között az erőművésszel és Infernoval is.

... Jennifer ...

A jegyek begyűjtése miatt ne aggódj, sosem maradsz belépő nélkül, feltéve, hogy a céllövészet és a karikadobáló sátorban próbálsz szerencsét! Ügyes ez a kislány. A sátorban lévő zsonglőr a bábut (amit az egyik játék után találhatsz, közel az erőpróbához) örömmel elcseréli egy labdára. Sean és családja környékén találsz majd egy olajoskannát. Így megolajozhatod a körhinta karját, és továbbjuthatsz a kísértetkastélyhoz. Azonban nem akarnak beengedni, merthogy túl kicsi vagy, ám ha a bohóc orrának helyére illeszted a labdát, mindjárt kedvesebb ábrázatot ölt, és mégsem kell megnőnöd, hogy beléphess a rémálmok házába. Itt tulajdonképpen nincs mit tenni, viszont szerezhetsz egy tükörszilánkot, ami fontos. Larryvel ne törődj, vihogjon csak nyugodtan, inkább siess a sátorba, ahol kristálygömbje mellett vár Lady Ivanna. El is mondja szívesen, mi kell ahhoz, hogy bemerészkedhess abba a rettenetes lyukba, melyet Timber ásott. Jól el is fárad a nagy beszélgetésben, ezért kiteleportál téged a sátor elé. Ha esetleg még nem tanultad volna meg Infernótól a tűzfújás művészetét, most gyorsan tedd meg. Ehhez szerezned kell, szintén a tetoválótól, egy üveg alkoholt, de szerencsére szívesen odaadja, nem vár érte semmit. Ha nálad a vodkás üveg, a pálca és a tükördarab, már ugorhatsz is a Sean mellett tátogó üregbe.

THE CAVE

A fény és a tükör segítségével gyújts tüzet, majd lánglehelettel felvértezve irány a baljós víz! Újabb akciórész következik itt, melyben el kell kerülnöd a leszakadó köveket, és pirítgatnod a felbukkanó csápokat. Ha esetleg nem sikerül, nincs vész, negatív következmények nélkül kezdheted újra. A barlang mélyén persze ott vár Iggy, és az ő lehelete sem éppen szívet melengető, szóval legyél ügyes!

THE MANSION

Mintha egy álomba érkeznél, mégis valahogy minden olyan ismerős. A szobákban feltűnő szellemek... **Anya ... Apa ... Max ...**

A hálószobában lévő kulccsal kinyithatod az órát. Ha figyeltél a vacsora időpontjára, akkor tudod, merre tekerd a mutatókat. A vacsorázó család mellett elsurranva megszerezheted Apa szobájából az apró ezüst kulcsot, és azt a videokazettát, ami leleplezi a "nagy titkot". Menj fel a padlásra. A hatalmas plüss medve rejti az arany kulcsot. A dobbantó segítségével átugorhatsz a lomkupac másik felére, ahol az ódon láda rejti Sarah kedvenc babáját. Amint megvan Mr. Clown, már érkezik is Max szelleme, hogy elvezessen a szobádba. Kövesd Őt!

...oly sok év után, végre megtaláltad, köszönöm, hősöm ...

THE LABORATORY

Nyugodjon békében a halott kislány, ne háborgasd tovább a múltat. Lépj ki az esőbe, és menj jobbra, a dolgozószobába. A falon lévő kép újabb emlékeket idéz fel benned, és mögötte találhatsz is valamit. Ezzel menj el a lépcsősor túlsó végén lévő furcsa szerkezethez. A kart a helyére illesztve aktiválhatod a szerkezetet, aminek működésbe hozásához egy kis logikai fejtörőt kell megoldani. Ezután megnyílik a laboratóriumba vezető ajtó.

... nem voltam mindig ilyen briliáns elme... tanultam a hibáimból ... Te vagy a legjobb tanítványom, Max ...

A labor inkább egy vágóhídra emlékeztet. Vér mindenütt, borzalmas. Az asztalon találsz egy magnót, hallgasd meg, majd olvasd el a falakon függő táblákra írt szövegeket is. A bennük rejlő szavakból kell majd kirakosgatnod és kitalálnod az ajtót nyitó jelmondatot, ami a következőképpen szólt: "A fiatalság rejti az üdvösség kulcsát.", azaz "Youth hides the key to salvation". Lépj be a laborba!

... Atyaisten ... mi ez ? ... rémületes ... neeeeeeeeeeeeeeee

The Hive

Huhh, ez egyre bizarrabb. Rémületes látomásodból egy négykarú, két lábon járó, patás, hosszú farkú lény bőrében térsz magadhoz (vagy éppen most ájultál el?). Nincs mit tenni, így kell tovább jutni. A halott rovar testéből ki kell szedned az azonosítót, hogy átjuss az ellenőrzési ponton. Menj le az úton, és érintsd meg a falba süllyesztett sárga gömböt. Odabent Gravintől megtudhatod, hogy - legalábbis szerinte - ki vagy (Grimwall), és megadja a házát őrző kódszót is. A falban találsz egy rovardarabot, tedd el. Beszélj a techno rovarral is, fontos, hogy megtudd, mi kell az ID upgrade-hez! Ezután menj el Gravin házába, szedd fel a cuccait és a pörölyt, sőt érdemes a képernyő titkaiba is belemélyedni kicsit. Most menj a kohóhoz, és az amúgy is gyenge, foltozott csövet verd szét, majd használd a fújtatót. A szénné égett rovarból marad egy fémkar, ezt tedd el, majd lépj a gépezethez. Itt egy újabb logikai feladat vár, amit ha megoldasz, beszünteted a pokoli kohó működését egy időre. Nem nehéz különben, a szitakötő szárnyainak állásával és a színek változtatásával kialakíthatod a jobb oldali kódokat, és ezek aktiválásával működésbe hozhatod a szerkezetet. Ezután menj vissza Gravin házába. A kedves egyszemű már aggódva vár. Beszélgetésetek nyomán kicsit részletesebben vázolódik a helyzet, és végre lesz esélyed magasabb ID szint megszerzésére is. Menj vissza Chik-Tokhoz és intézd el vele a formaságokat, a szkennernél használd a fémkart.

... Quetzalcoatl pestise ... Ha dr. Morgan valóban megtalálta a megoldást ... a gyógymódot ... hazamehetünk ...

Menj a királynő kamrájába, és beszélj Gritzával. Ez a szerencsétlen félig rovar, félig küklopsz. Pillanatok alatt kiderül, hogy igazad van, Gromna valóban nem ártatlan.

... nem készíthetsz omlettet anélkül, hogy feltörnél néhány tojást ...

Itt megszerezheted a bizonyítékot, csak le kell vágnod az egyik tartályt a nálad lévő csáprágóval. Gravin végre hisz neked, és segít, hogy bejuss Gromna magánlakosztályába. Rövid terepszemle után magadra maradsz, ekkor vizsgálj át mindent alaposan. A párna alatt megtalálod a széfkulcsot. Tedd el a hanggenerátort, majd menj vissza a királynő kamrájába, és cuppanj bele a csöpögő förmedvénybe. Pfuj! Odafent egy kis közjáték után beszélj Grundle-lel. Aztán hallgasd meg a bébi küklopszok dalát, és a konzolnál próbáld ezt reprodukálni. A második szinten Grella tovább bővíti ezt a rémálomszerű sztorit, melyben a halhatatlanság iránti vágy oly sok ártatlan életét követelte már. A gépezet egy részét a szerszámok segítségével kiszerelheted. Vidd ezt vissza a barátodnak. Igaz, a híd leszakadt, de azért át tudod dobni. Sajnos, még egy rész hiányzik. Menj vissza Grellához, és a feljárattól balra, a lelógó kötélen mássz fel a harmadik szintre. Miután kénytelen-kelletlen meghallgattad a beszédet, húzd ki a királynő oldalából a hiányzó alkatrészt, és a megnyílt portálon át vidd el Gravinnek.

... A válasz egész idő alatt itt volt a szemem előtt ...

The Morgue and Cemetery

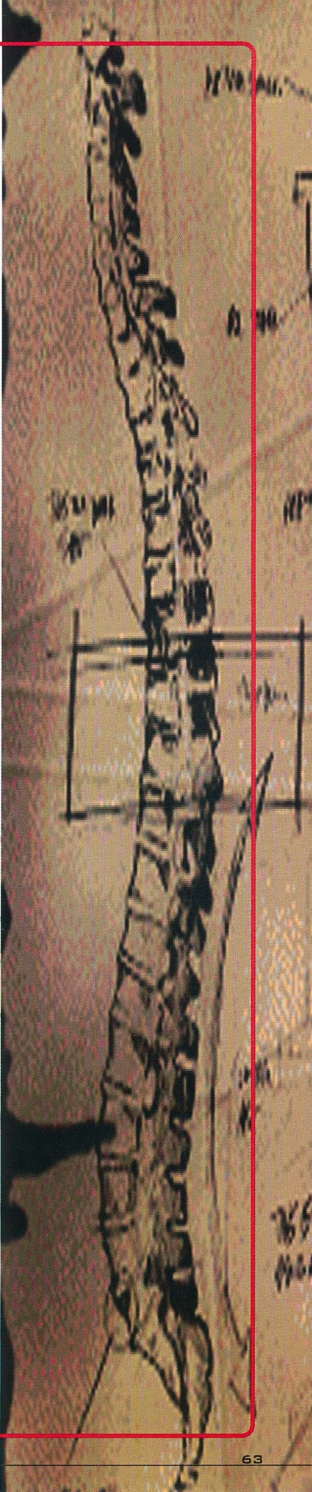
Az előbb még négykarú küklopsz voltál, most meg egy hullaházban térsz magadhoz. Egyre jobb. Amikor ki akarsz jutni, egy halott nő figyelmeztet a rád leselkedő veszélyre. Már meg sem fogsz lepődni. Az ajtó zárjával szokás szerint kell egy kicsit trükközni. Igazán magam sem tudom, hogyan oldottam meg ezt a rejtvényt, egyszer csak kinyílt, és ez volt a lényeg. Innen menj Morgan irodájába. A megrohanó emlékképek egyre tisztábbak, élesebbek és részletesebbek lesznek. Olvasd el a papírcetliken lévő adatokat, tedd el a szobrot, a gyufát és az urnát. Az asztal mögötti repedezett falat a mellszoborral át tudod törni, még ha nem is egyből. Odabent tedd el a csövet, és zárd el a gázcsapot, biztos, ami biztos. A kazánházban találsz szerszámokat. A kijáratnál szereld le a hideg csöveket, és illeszd oda inkább a nálad lévő U-alakú darabot. Most menj vissza a kemencéhez, és hamvaszd el a 7-es számú halottat. Maradványait tedd az urnába, ne felejtsd ott az üvegszemet sem! Ha visszamész a

Ősi titkok suttogásai

Ha már a játékban felmerül az olmék kultúra, gondoltam, megosztok veletek egy talányt. Az olmékok hatalmas civilizációja (i.e. II. évezred), mint tudjuk, bámulatos mérnöki teljesítményekre volt képes. Óriási kőtömböket tudtak megmozgatni, méghozzá nem is kis távolságon belül, hiszen az egyetlen tömbből faragott, akár húsz tonnás fejeket olykor kilencven kilométernyi távolságra is elvitték. A tudósok feltételezése szerint ők találták fel a közép-amerikai naptárt is, amelyet később a maják tökéletesítettek és az aztékok is használtak. Különös módon Mexikó egyetlen pontján sem került elő bármi, amit úgy lehetne jellemezni, hogy az olmék társadalom valamilyen fejlődési szakaszából származik. Ezek az emberek fejlett civilizációjukkal mintha a semmiből bukkantak volna elő...

Quetzalcoatl

Quetzalcoatl kultusza rendkívül régi, Közép-Amerika prehisztorikus idejéből származik, és az ezt követő történelmi periódusban számos kultúra átvette istenként való bálványozását. Ő a szél istene, a földművelés és az időszámítás teremtője. Ősi szimbóluma a tollaskígyó, melyen a toll az égboltot, míg a hüllőtest a földet jelképezi.



hullaházba, érezheted, ahogy melegszik a levegő, és mintha valaki segítségért kiáltana. Az egyik fiókban valóban megtalálhatod Arthur Patrickot, aki készségesen, igaz kissé dideregve és habogva beszámol élményeiről. Az öreg szerint valamelyik rekeszből mintha kaparászást hallott volna. Valóban, a hetes tárolóban megtalálhatod ennek nyomait. Nézd meg alaposan (gyufafénynél jobban látsz majd)! Hmm. Ha tovább faggatod Arthurt, kiderül, hogy az üvegszem segíthet a jelek megfejtésében. Próbáld ki! Ezután menj ki a kertbe. Az egyik sírt annyira meggyötörték az évek, hogy a felirat olvashatatlan, ám az urnába gyűjtött por segítségével megtudhatod, hogy Paul Stark nyugszik itt. Keresd meg az élő fát, és beszélj hozzá. Ha megnyitotta számodra az utat, találhatsz egy prizmát, melyet a fénynyalábba tartva megnyílik az ajtó. A szobában dr. Morganhez lesz ismét szerencséd, aki rövid úton távozik. Nézz körül alaposan, mert az ősi naptár és egy újabb talány megoldásával juthatsz tovább.

The Lost Village

Ezúttal egy harcos, név szerint Olmec teljes pompájában, különös barlangban találod magad. Ez a létforma nem is olyan rossz... Beszélj Teteoval, ő a falu látnoka, aki megidézett téged. A falu összes szellemével beszélned kell, hogy megtudd nevüket és rangjukat. Ezzel elleszel egy ideig. Figyelj arra, amit mondanak, sőt jegyezd is fel, hogy ki kinél fiatalabb. Már cseppet sem meglepő módon maga Quetzalcoatl is itt van a környéken személyesen, és meglehetősen buzog benne a világhódításra való törekvés... A fortyogó láva mellett az egyik szobor igencsak ingatag. Ezt döntsd le, ha a Víz templomához akarsz menni. Itt is találsz néhány újabb kóbor szellemet.

A falu közelében álló totem mellett találod Tepictoc szellemét. A hitetlen és bizalmatlan alak bizonyítékot követel. Legyen neki öröme, keresd meg a faluban az egyetlen férfit, ő a kulcsa ennek a nyaklánckérdésnek. Ha végre tisztáztál mindent, szabadon feldöntheted a totemet, és a Szél templomából kiszabadíthatod az elkeseredett házaspár kicsi lányát. Beszélj az egész családdal újra, a kislányt se hagyd ki. Valami kristályról és gongokról prüttyög, jobb lesz, ha visszamész. Igaza volt. Ha ügyesen használod őket, a gongok együttes rezgése megrepeszti, majd széttöri a kristályt, megszerezheted a szél totemét.

Itt az ideje, hogy a Víz templomába is belépj, ami számomra kissé nehéz feladat volt, nem is sikerült egyedül megoldani. (A lényeg, hogy a halász feleségével beszélve meghallgathatsz egy verset, amiben megjelennek azok a tárgyak is, amelyeket az ábrák képviselnek. Az előfordulás sorrendjében kell megnyomni a megfelelő lapokat.) Az ábrákat a következő sorrendben kell megnyomni: 5, 3, 1, 2, 6, 4. Odabent újabb totemet és rubin halat szerezhetsz. A Jaguár temploma mögött találod a falu varázslóját, aki éppen öngyilkos ceremóniára készül. Tőle megtudod, hogy két dologra van még szükség. Ezek beszerzéséhez először is vissza kell menned a kőművešhez, aki Rite of Warrior titkát csak akkor árulja el, ha felsorolod a hősöket életkoruk sorrendjében. Ha figyelmesen meghallgattad a szellemeket, ezzel nem lesz gond. (Azért segítek, ha kell: Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop and Mixcoatl.) Gondolom, hogy a kislányt már megmentetted, de ha mégsem, akkor ez is feltétele a rítus megismerésének. A másik feladat a Pod of Might megszerzése, aminek érdekében oda kellene jutnod valahogy a láva közepén lévő fához. A Rite of Warrior jóvoltából most az elemek ellen egy ideig fel vagy vértezve, így eljuthatsz a mágikus, olvadt tűzzel őrzött fához, és megszerezheted a gubót. Ezt vidd el Tezacatlnak, aki valóban feláldozza magát a falujáért. Még utoljára beszélhetsz vele, és így megtudhatod, hogy hol van a maszk. Az öreg vérét fogd fel a kis tálkában, majd menj el a kunyhójához, ahol találsz egy kristály szívet. Ezek segítségével bejuthatsz a Jaguár templomába, ahol egy újabb feladvány megoldása után már a tiéd is a totem. (A megoldásban segít, ha figyeled a lépcsőt.) Most menj oda, ahol a szobor szétporladt. Tedd a totemeket a megfelelő helyekre, majd ereszkedj alá a lyukba.

... a templom... a fotó ... mindvégig itt volt előttem ... ááááá, a fejem ... a baleset... nem fogott a fék ...

The Maze

Egy újabb feladvány. Ezúttal labirintuson kell átjutnod. A

lépőkövek, villogó lángok, kapcsolók és leszakadó pallók nem jelentenek komoly kihívást, viszont a lépcsőkön elég sokat kószáltam, le s fel. A szobor kezét ne felejtsd el használni! Nem nehéz rész, csak türelem kérdése az egész.

… Sarah, te nem lehetsz itt, hiszen Te meghaltál … és én … az autóbaleset … dr. Morgan …

The Gauntlet

Ebben a világban mindhárom alakot magadra öltheted a megfelelő tárgyak segítségével. A tökfejeket például csak Olmec közelítheti meg. Játszd vissza a dallamot, és szerezd meg a koponyát. A sírokat tanulmányozva találhatsz egy szellemet, neki kell a pótfej. Cserébe a földből koporsó emelkedik ki, amelyben megtalálod az angyalszobor fejét. Ehhez alakot kell váltanod, mert csak Grimwall elég erős, hogy kinyissa. A tüskés felületekre viszont jobb a páncélozott harcos alakjában lépni. A tüzes bohócfogakhoz megint csak Olmec érhet… és így tovább. Inkább nem mondom, mikor kivel tedd, amit kell, hiszen a másik kettő úgysem csinálja meg. Tehát, a fogaknál megint el kell találnod a helyes sorrendet, aminek következtében kiesik a bohóc orra, és egy nyílás válik láthatóvá. Bújj be, hogy megszerezhesd a szárnyat. Most menj el a torony felé, mássz át a pókhálón, majd szteppelj kicsit a lépőköveken, hogy szétporladjon a szobor. Told át a hatalmas kőfejet a másik placcra, majd a helyén megjelenő kristályt a szellemalakok sikolyával robbantsd szét. A jutalom egy újabb szárny. Most menj a nyálkás rovarodúba. A lépszerű rekeszeket feltörve találhatsz ismét egy rovarkart. A panelt, majd a hanggenerátort aktiválva odaférhetsz a rácshoz. Távolítsd el, és mássz le. Vágd el a kötelet, majd menj vissza, ahogy jöttél. A földről már könnyedén zsebre vághatod a torzót. Már csak össze kell állítanod a szobrot a talapzaton…

Morgan's Last Game

Ez az utolsó, inkább ügyességi, mint logikai játék lesz az, aminek a jutalma, hogy végre visszatérhetsz a valós világba, és az egész történet összeáll. Ennek eléréséhez mindössze három gömböt kell összetörnöd. Vigyázz, mert időre is megy, de ha kudarcot vallasz, természetesen akkor sincs vége mindennek…

Értékelés

Elég sokat tipródtam, mit is mondjak, hogyan értékeljem a programot. A bevezetőben már rengeteg pozitívumot felsoroltam, és szeretném, ha semmiképpen nem hagynátok ki a Sanitariumot (legalábbis a kalandjáték fanok), mert mindenképpen megéri egyszer végigjátszani. A zene, a hangulat, a grafika, minden szuper meg minden, ennek ellenére, be kell valljam, mégis csalódtam. Valahogy túlságosan könnyű lett, ezért aztán az igazi kihívás hiánya elvette a sikerélmény teljes örömét. Ráadásul a tiszta játékidő, a legnagyobb jóindulattal is nagyjából egy nap körül mozoghat, ami szintén kevés. A játék különben rendesen nyomasztó, olyannyira, hogy az egyik résznél rá is kellett pihennem egy kicsit… Egy szó, mint száz, ebben a hőségben ez a finom horror beütésű kalandjáték igazán jólesett, kár hogy vége. Sebaj, mindjárt itt az ősz, amikor belefulladunk majd a jobbnál jobb stuffokba. :)

Lily
lily@freemail.c3.hu

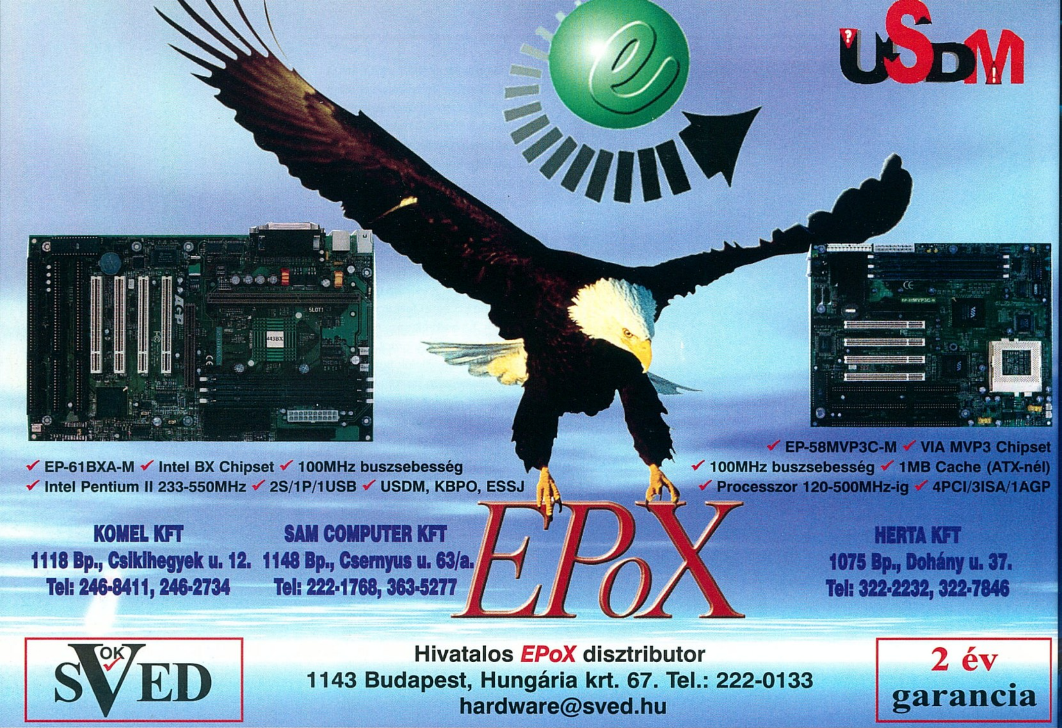
Info

- ASC Games
- Dreamforge Int.
- Kaland

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Druid
- LBA2

84%

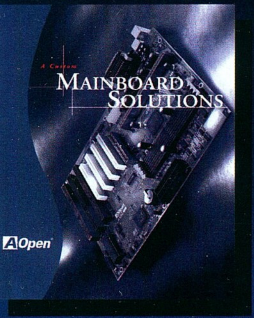

USDM
EP-61BXA-M ✓ Intel BX Chipset ✓ 100MHz buszsebesség
✓ Intel Pentium II 233-550MHz ✓ 2S/1P/1USB ✓ USDM, KBPO, ESSJ
✓ EP-58MVP3C-M ✓ VIA MVP3 Chipset
✓ 100MHz buszsebesség ✓ 1MB Cache (ATX-nél)
✓ Processzor 120-500MHz-ig ✓ 4PCI/3ISA/1AGP
KOMEL KFT
1118 Bp., Csiklhegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734
SAM COMPUTER KFT
1148 Bp., Csernyus u. 63/a.
Tel: 222-1768, 363-5277
EPoX
HERTA KFT
1075 Bp., Dohány u. 37.
Tel: 322-2232, 322-7846
OK SVED
Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év garancia

PixelView
Voodoo 2
New 3D f/x Voodoo2 technology
Three dedicated 3D engines.
New Dual Card features
8MB or 12MB EDO DRAM on board
Support 3D f/x Interactive Glide, Direct 3D
FORSAKEN
1998 Newest 3D Games
Supports Windows 95/98
PROLINK
3Dfx
- Új
- Dobozos,
3D-s játékkal
(teljes verzió!)
- 12MB RAM
- Bevezető ár!
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
PROLINK

OLD MAN Tuningműhelye
HardWerem-96 KFT. Budapest,VI.Csengery-u.55.
Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647
Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig
- 100 MHz-en tesztelt SDRAM -
- Válogatott processzorok -
- A legújabb 83 MHz-es alaplapok -
- Használt cucc beszámítása -
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Web-site: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

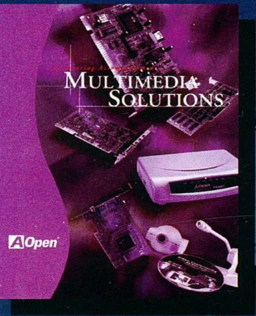
ATLANTIS ENTERTAINMENT

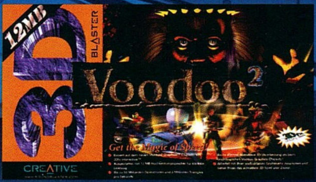
H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com



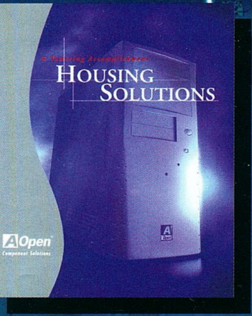
AOpen®

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- AOpen, ASUS és Supermicro alaplapok, STB, Diamond, Creative Voodoo 2 grafikus kártyák
- A legújabb PC játék-programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése

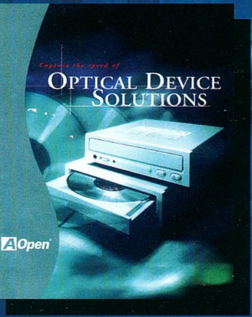




- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata



AOpen termékek teljes skálája



Voodoo 2 Monster	42.900 + ÁFA
Voodoo 2 Monster 12 MB	49.000 + ÁFA
AOpen BX6C alaplap	37.200 + ÁFA
AOpen házak ATX nagy torony	25.900 + ÁFA
AOpen házak ATX midi torony	16.200 + ÁFA

Quake

MÉG TÖBB MÓDOSÍTÁS ÉS EGYEBEK

Két hónapja volt már szó csapatjátékokról, de persze szépszámmal léteznek másmilyen módosítások is.

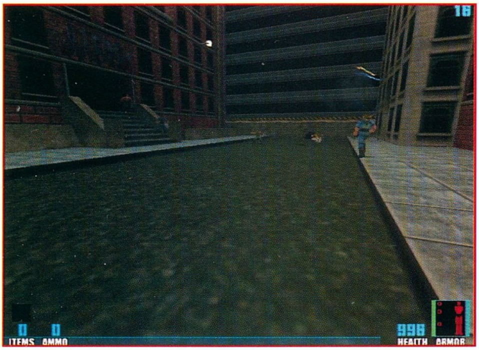
Első recept? Végy még több fegyvert, új pályákat, néhány új felszedhető powerupot csak mértékkel adagolj, végül pedig desszertnek adj hozzá még pár extrát! Fogyasztható leginkább LAN összejöveteleken, kivéve, ha sikerül valami igazán sikereset alkotni.

Ilyen volt a PainKeep, ami jelentős hírnevet szerzett a készítő Team Evolve-nak, s immár túl van az első születésnapján is. A hírnév pedig, mint már annyiszor tapasztalhattuk, sajnos, nem mindig a legjobb hatású. Az „amatőr" ingyenes módosításokat készítő csapatból profikká válnak, s máris eggyel csökken azon csoportok száma, akiktől valami fantasztikust remélhetsz ingyen. Az Evolve például az elmúlt hónapokban egy teljesen új küldetéscsomagon dolgozott, még új főszörnyöt is gyártottak bele. Zaero néven keresheted majd, a boltokban. Persze, megérdemlik meg minden, ráadásul látatlanban is biztos vagyok benne, hogy eléri majd megannyi más pénzért vesztegetett alkotás minőségét. Azért sajnálom, amikor egy tehetséges résztvevőt elveszt az „ingyenes community". Mert szerethettük a PainKeepet, a TF-et, sokat játszhattunk a Reaper bottal (Polge-t ugyebár már oly rég megvette az Epic az Unrealhez) vagy az Eraser bottal (melyre egyre kevesebb ideje jut Ridahnak, lévén már a Xatrixnak dolgozik), nem valószínű, hogy majd mind meg tudjuk venni a Zaerot, a Half-Life plusz TF2-t, a Kingpint.

Szerencsére nem csak a „régiek" tudnak jó módosításokat készíteni, itt van mindjárt például a ChaosDM. Jóval kisebb pályák (és készítők) számában, mint a nagy ős PK volt, mégis egészen kellemesre sikerült. Doom óta hiányzott sokunk életéből a láncfűrész, most megkapjuk a ChaosDM-mel, méghozzá roppant jó hangja van. Van aztán még kard, íj többféle nyílvesszővel, hőkövető rakéta, s rengeteg, a PainKeepből átvett ötlet, mint a robbanótöltet a shotgunba, az Airfist (amivel ellökhetsz tőled bármit nagy erővel, legyen az akár az ellenfeled, akár a lövése), vagy az önműködő ágyú. Mi benne a logika, hogy kerül kard és íj a rakétavető és hasonló fegyverek mellé? Az meg már kit izgasson, gondolhatták a készítői, s igazuk is van. Nem ilyesmin múlik az élvezetesség. Legnagyobb elismerésük talán eddig az, hogy kaptak egy levelet az id-től, miszerint hálásak, mert pár órácskát remekül szórakoztak hármasban a ChaosDM-mel.

Egy másik gyakori recept módosításokra az „egy mindenki ellen". Persze az az egy szerencsétlen, hogy ne legyen annyira szerencsétlen, extra pontokat kap, esetleg erősebb lesz, vagy éppen teljesen láthatatlan.

Legtöbbet talán a Catch the Chickennel játszottam közülük. Itt szegény üldözött nem kap semmi szupererősséget, láthatatlanságot és ilyesmit. Éppen ellenkezője, még fénylik is, s egyáltalán nem használhat semmiféle fegyvert. Időnként viszont kapja a pontokat, márpedig a CTC-ben ez az egyedüli mód pontok szerzésére. Van egy csirke a pályán, azt kell kezdetben szorongatni, ha pontokra vágysz; a többiek pedig mást sem tesznek, mint keresik és igyekeznek lelőni a csirkével szaladgálót, hogy aztán azt felkapva már hozzájuk áramoljanak a pontok. Kissé talán hülyén hangzik, de elvégre az emberek pont arról nevezetesek, hogy megannyi hülyeséget rettentően élveznek. Ilyesmi ez a CTC is, bár nem olyan, amit bárki éveken át megszállottan játszana, no de fő a változatosság (ilyen dög melegben amúgy is minden megfő). Azért pár tippet adhatok, vagy inkább csak egy lényegeset, mert az talán egyértelmű, hogy vagy nagyon rohangálj, vagy jól bújj el. Egy fontos apróság van, amit sokan nem használnak ki: mielőtt felszednéd a csirkét, a lehető legtöbb életet és páncélt szerezd meg, mert ugyan



a fegyvereid elvesznek, de a páncél megmarad, amikor pedig már nálad van a csirke, utána életet vagy páncélt sem tudsz felvenni.

A Rocket Arena szinte az egyedüli nagy népszerűségnek és elismerésnek örvendő mod, aminek készítője kitartott a folytatásnál is az ingyenességnél (a CTF-et inkább ne számítsuk ide, mert hát Zoidot szerződtette az id). Sőt, igazi mestermunka a RA2. Ízig-vérig tökéletes. Legalábbis senkinek nem volt semmi különösebb problémája vele, kifogástalanul működik. Aligha mondhatja el más magáról, hogy egyáltalán nem kellett új verziót kiadnia hónapokon keresztül, mert a legelső publikus verzió is teljesen kiváló volt. Az alapötlet az, hogy mindenki kezdjen minden fegyverrel és teljes páncélzattal, aztán irány egy aréna, ahol a győztes sorra megküzd a közben nézőként várakozó soron következő ellenféllel. RA2-be aztán minden elképzelhető bekerült ebben a témakörben, egy pályán több aréna is lehet, nem kötelezően egy az egy elleni harc van csak; ha pedig unnád a várakozást az arénáknál, elugorhatsz a pálya megint másik részére, ahol inkább a normál deathmatch-hez közelebb álló harc folyik két csapattal, csak aki meghal, az úgy is marad a következő meccsig. Amelyik csapat hamarabb elfogy, veszt.

Július huszonhatodika nagy nap volt. Már reggel jött a QDQ csapatának eddigi legnagyobb munkája, a Scourge done Slick. Mit csinálnak a QDQ-nál? Elsősorban rohannak. 16 perc 35 másodperc kellett nekik a teljes Quake mind a négy epizódjának végigcsinálására Nightmare fokozaton, az SDS-nél most 666 másodpercet tűztek ki maguknak a Scourge of Armagon nevű Quake küldetéscsomag végigvitelére. Ezúttal hangokkal is kommentált teljes történetté dolgozták át a puszta demókat, a történet szerint 666 másodperc alatt le kell győzni Armagont, különben annyi a Földnek. Sikerült nekik? Nézd meg! :) Némi humort sem nélkülöz a nagy mű, néhány mozdulaton pedig még a Ritualnál is nagyon elámultak (a küldetéscsomag készítői, akkoriban még Hipnotic néven).

A nap másik nagy attrakcióját maga a Ritual ígérte, a SiN játszható demó megjelenését. Nálunk aztán végül már 27-e, hétfő lett addigra, de az ő időzónájukban még sikerült betartani a „Sinday, bloody Sinday!" szlogent. Oly sok beígért Quake 2 motort használó játék közül az elsőt próbálhattuk végre ki egy sajnos elég rövidre sikerült bemutató erejéig (hol vannak már a régi szép idők, amikor ingyen játszottuk a Doom vagy a Quake teljes első epizódját...). Sokakban felmerült, lesz-e egyáltalán értelme ezeknek a még mindig készülő Q2 engine-es játékoknak az Unreal után. De még mennyire! Egy jóval kiforrottabb, jobban próbált motorral könnyebben lehet profi alkotásokat létrehozni. Nincs az az ég, nem olyan szépek a vizek, a textúrák sem lesznek élesebbek közelről, cserébe viszont fegyverek és modellek tekintetében messze veri a SiN demó az Unrealt; a hálózatos teljesítményről nem is beszélve.

A Ritual (Hipnotic) alapító tagjai közül annak idején pár 3D Realms-es volt, akik a Duke3D megjelenése után mentek el nem sokkal. Míg első alkotásuknál, a Quake küldetéscsomagban aligha lehetett felfedezni a Duke-os stílust, hiszen tökéletesen követték az eredeti Quake hangulatát, most, amikor teljes játékba fogtak, már nem rejtegették gyökereiket. Sőt, az interaktivitást és a valóságosságot még feljebb emelték. Számítógépekbe üthetsz be kódokat játék közben, egyikben akár egy DOS-szerű promptba is kiléphetsz, ahol type paranccsal listázhatod ki a fájlokat, amikben az ATM automaták kódjai vannak. Többet talán nem is szükséges már róla mondani, mint hogy csak tőlünk már kétszáznál is többen töltötték le a 33 megás csomagot.

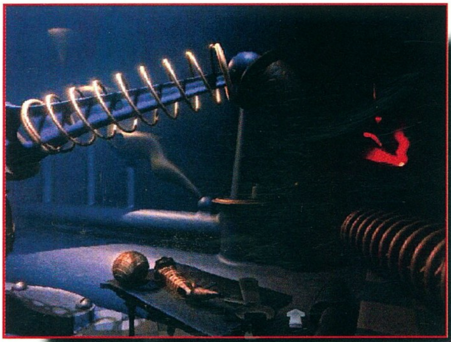
Nehéz lesz választani Half-Life és SiN között, az biztos. Már persze csak ha végre megjelennek. Elvégre még nyáron meg kéne jönnie mindkettőnek, erre viszont már egyre kevesebb idejük van.

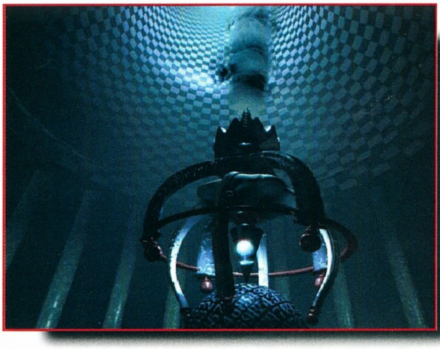
fdsOft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

Of Light and Darkness

A KAPKODÓ KALANDJÁTÉK

Képzeld el, hogy egy rideg sötét utcán sétálsz valamilyen nagyvárosban. Képzeld, hogy a város főterén egy nagy forgó óraszerű valamit találsz. Nos, Isten hozott az Of Light and Darkness – The Prophecy világában, amelyet a Tribal Dreams az Interplay egy szekciója teremtett. A sztori ha egyszerűen akarjuk megfogalmazni, mindössze annyi, hogy mentsd meg a lányt a gonosz bácsitól, de sajnos az egyszerűség ebben a játékban nem jellemző. Kozmikus erők kiválasztottak (így lett a neved : the Choosen One a Kiválasztott), hogy mentsd meg a hajdani táncosnőt Angel Gemini-t (hang: Lolita Davidovich akit lázhattunk pl. a J.F.K -ben) a Dark Lordtól (James Woods aki játszott pl. a Contact c. filmben). Ha hibázol, a föld visszasüllyed a sötétségbe akár évezredekig is. Ennél mi sem egyszerűbb (mármint a megmentéstől), csak össze kell gyűjtenünk olyan gonosztevők lekét, mint Marie Antoinette, Nagy Sándor, Rettegett Iván stb. Egy virtuális városban kell bolyonganunk, amely full renderelt, és kissé elvont elmére utal. Ami feltétlenül szükséges: a kézikönyv többszöri áttanulmányozása, hogy értsük meg végre, hogy akkor most mit is kell csinálni (nekem elég sokszor neki kellett futnom), és a játékhoz adott térkép. A térkép segít eligazodni ebben a kesze-kusza „valóságban“. „Nem kell ide térkép, majd rájövök!“ mondhatnánk, de éppen az idő az ami vészesen számít. Ez a játék ugyanis egy úgynevezett real time adventure (hogy mit ki nem találnak?) ahol igenis fontos, az idő.





Egy gondolkodásra való játékban ne gondolkodj, hanem rohanj, különben vége? Hmm. A játékot először 3 szinten kell végigvinni, mindegyik szinten 7 véletlenszerűen kiválasztott szellemet kell elkapni. Ha a 3 szintet megcsináltad, jöhet a főgonosz Gar Hob. Minden szellemnek van egy mondhatni „halálos“ bűne, a hét főbűn egyike: irigység (avarice), lustaság(sloth), kéj (lust), falánkság (gluttony), kapzsiság (envy), harag (anger), gőg(pride). Először is azonosítani kell a szellemet, majd megkeresni a hozzátartozó tárgyat és elvinni a megfelelő bűn szobájába. Ezután kombinálni kell a színes gömböket (amelyeket a városban gyűjthetünk be), egy fehér fényt kell előállítani ezzel elkaptuk a szellemet. Mindeközben persze rohan az idő. Az első nekifutásoknál mindig lejár, kezdhetjük újra. Gyorsan kell mozogni! Van persze a játéknak egy sajátos üzemmódja, az úgynevezett Free Tour, amelyben nem kell sietni, bejárhatjuk a várost, ismerkedhetünk a játékkal. Feltétlenül érdemes ezt a lehetőséget kihasználni! Itt rájöhetünk, (közben a kézikönyvet szorgalmasan tanulmányozva), hogy milyen stratégiát is érdemes majd követnünk. Nem utolsósorban ilyenkor van időnk elgyönyörködni ebben a nagyon szépen kitalált, meghökkentő világban.

A játékot elég nehéz elkezdeni, de ha ráérzünk az ízére elég könnyűvé válik. A történet elég érdekes, némi humorral fűszerezve. A szereplők hangjai néha egy kicsit laposra sikeredtek, de ezt ellensúlyozza James Woods és Lolita Davidovich akik igazán jól játsszák a szerepüket, ízt adva így a játéknak.

A játék grafikája hagyományosnak semmiképp sem mondható, talán már művészetnek nevezhető. A grafikára is a sztorira is (és sajnos a real time módra is) az egyedi a legjobb szó. A hang, a zene nekem nagyon tetszett, szépen tisztán szólt, kellett a játék hangulatához. Sajnos az elhangzott szövegeket nem írja ki, mindenképpen kell a jó angol nyelvtudás (a kézikönyvhöz is).

Lóti

INFO

● Interplay	■ P90	◆ Myst
● Interplay	■ 75 MB HD	◆ Riven
● Kaland	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

75%

World League

Soccer '98

Idén nyáron a futballrajongók nem panaszkodhatnak: egy hónapig tartott az „igazi" világbajnokság, s most a World Cup 98 mellett itt egy másik foci program, a World League Soccer '98. Míg az előbbi a VB hivatalos játéka, addig az utóbbi a sportesemény kínálta érdeklődéshullámot kívánja meglovagolni. A World Cup 98-at megismerve kissé kételkedve kezdtem a versenytárs kipróbálásához, ugyanis nehezen tudtam elképzelni a WLS98-ról, hogy felül tudja múlni a kategória legjobbját. A kételyeim később aztán sajnos beigazolódtak...

Pedig a program bizonyos szempontból felveszi a versenyt a fociszimulátorok listavezetőjével, sőt néhány esetben jobb is nála. Például többféle mérkőzéstípus közül választhatunk, és a válogatottak mellett klubcsapatokat is irányíthatunk, de a játékosokról is több információt kaphatunk. Szóval a lehetőségek terén nincs hátrány. Mi a helyzet a látvánnyal? No, itt már van némi lemaradás. Nekem egy kicsit igénytelennek tűnik tizenegy egyforma arcú, ugyanolyan izompacsirta felépítésű játékos egy csapatban (még ha akad köztük egy-két aránytalanul kisebb termetű is). Aztán az is zavaró, ha meccs közben esik az eső vagy havazik, netán köd van, akkor a játék is lelassul (bár ez erősebb konfigurációnál bizonyára nem így van). De ne legyünk ennyire szőrszálhasogatók, örüljünk annak, hogy egyáltalán vannak ilyen időjárási szélsőségek, így a játék is élethűbb. (Mellesleg gólnál a háló szinte szó szerint megrezdül.) Szóval a két program közti különbség nem elsősorban a külsőségekben keresendő, sőt még csak nem is a hangzásban (bár a WLS98 kommentátorai nem annyira nagy nevek a szakmában). Akkor miben?

Ezek után a válasz egyértelmű: a játék irányításában, azaz a játszhatóságban. Tulajdonképpen maga az irányítás még nem is annyira rossz. A szokásos funkciók mellett például külön gomb van a fejelésre, lehet kényszerítőzni, ollózni, ráadásul a meglévő billentyűzetkiosztás is megváltoztatható. Még valahogy a lestaktika nélkül is meglennék, de a passzolás, lövés, az aktív játékos váltásának módjával valahogy nem tudok megbarátkozni. Lehet, hogy csak szokatlan, de számomra szinte élvezhetetlenné teszi a játékot. Az átadásokról nem tudom, illetve inkább nem érzem, hogy mikor lesznek rövidek, pontosak, vagy tért ölelő ívelések (amelyek szinte kivétel nélkül az ellenfélhez jutnak el); elég a kelleténél egy kicsivel tovább lenyomva tartani a passz gombot, és máris az utóbbiban lesz részünk. Kapura lövéskor összesen három irány létezik: egyenesen előre, illetve átlósan jobbra, balra (utóbbival csak az a baj, hogy szinte pontosan 45 fokban). Mindezekből következik, hogy ha „rossz" helyről lövünk (tehát nem a kapuval szemből, vagy nem megfelelő szögből), a labda nem is jut el rendeltetési helyére – akarom mondani a hálóba –, de még csak a kapus kezébe sem. Itt némi „rásegítés" elkelt volna a program részéről, de sajnos ezt (mármint a rásegítést) máshol, mégpedig az aktív játékos váltásánál kapjuk meg. A baj csak az, hogy ezáltal teljesen összezavarodik a védelem (illetve annak irányítója, vagyis jómagam), ugyanis ha nem akarok gólt kapni, nem várhatom tétlenül, hogy mikor vált át a program a megfelelő védőre (mert az már lehet, hogy késő). Így nem marad más hátra, mint a hosszú távú üldözés, vagy elindulok az ellenkező irányba, hátha ekkor megtörténik az átváltás. Igaz, saját magam is válthatok, de ebben az esetben megint nincs segítség, nekem kell megadnom azt az irányt, ahonnan a felmentő sereget várom. Szóval hol van segítség, hol nincs, és ami a legbosszantóbb: inkább akkor nincs, amikor kellene, és olyankor van, amikor meg nincs rá szükség. Ezek a dolgok apróságnak tűnnek, de annyira befolyásolják magát a játékot, hogy egyszerűen elveszik az ember kedvét a további próbálkozásoktól, pedig lehet, ha kitartóbb lennék, még meg is barátkoznék velük. Ha valakinek van hozzá türelme, az csak próbálkozzon, én azt hiszem, ha virtuális futballhoz támad kedvem, akkor maradok inkább a World Cup 98-nál.

Noble

INFO

● Silicon Dreams	■ P90	◆ FIFA 98
● EIDOS	■ 5 MB HD	◆ World Cup 98
● Sport	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

95 · Direct 3D

80%

1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059 fax:318-665
e-mail:pixel@mail.matav.hu www.pixel.hu
PiXEL
Multimédia
GRAVIS
FIREBIRD 2 THUNDERBIRD 2 BLACKHAWK ANALOG PRO GAMEPAD PRO
14 gombos programozható joystick 8 állású panorámagombbal
4 gombos joystick 4 állású panoráma-gombbal
ergonómikus kivitelű 4 gombos joystick
klasszikus kivitelű 4 gombos joystick
az első 10 gombos programozható gamepad
3 év garancia
DIAMOND
MONSTER 3D MONSTER II STEALTH II STEALTH II G460 VIPER V330 SONIC IMPACT
3D fx Voodoo chip set 4 MB EDO RAM
3D fx Voodoo chip set 8 MB EDO RAM
Rendition Vérité 2100 chip set 4 MB 100MHz SGRAM
Intel 740 chip set 8 MB 100MHz SGRAM
NVDIA RIVA 128 chip set 4 MB 100MHz SGRAM
PCI sines, 16 bit 48 KHz Wave Table hangkártya
5 év garancia
részletfizetési lehetőség

Előzetesek: Heretic II, Tomb Raider 3, Ages of Empire 2
CD GURU
HÍREK ELŐZETESEK BEMUTATÓK
1998/5
995 Ft
Operation Art of War
Brunswick Bowling
Space Bastards
Pizza Syndicate
Grand Touring
Metro City
Spellcross
Red Jack
Survival
Alanna
Recoil
People's General
Lode Runner 2
Wargames
Lands of Lore 3, Team Apache
Megjelent a legújabb
CD GURU!
- játszható játékdemók
(People's General, Lode Runner 2, Wargames, Red Jack, Grand Touring ...)
- shareware játékok és utilityk
- lemezújságok, magyar programok
- Delphi és Assembly forráslisták
- screensaver-ek, WAD-ok, cheat-ek
Keresd az újságárúsoknál és a nagyobb számítástechnikai boltokban.

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Öt érv arra, miért a mi színes nyomtatásunk a legelbűvölőbb.

Elképesztő színek – kisebb tintacseppekből
A HP PhotoREt II szín-rétegező technológiája olyan parányi tintacseppekkel dolgozik, hogy ugyanabba az apró képpontba akár 16 rétegben is képes cseppeket juttatni. Így aztán tényleg lenyűgöző színeket nyomtathat.

Pontosabb színek
A HP új technológiája a tinta mikrocseppjeit sebészi pontossággal helyezi el. E precizitásnak köszönhetően csökken a kép szemcséssége, raszteressége, és az apró részletek is előugranak.

Fotóminőségű nyomtatás – gyorsabban mint valaha
Az új szín-rétegező technológia egyedülálló megoldással továbbítja az információt a nyomtatófejhez, így Ön a fotóminőségű képeket is egy szempillantás alatt nyomtathatja ki.

Fotóminőség – speciális papír nélkül is
E különleges technológiával Ön ezentúl végre hétköznapi, irodai papírra is fotóminőségben nyomtathat.

Tökéletesebb színes nyomtatás a HP nyomtatórendszerével
A HP nyomtatórendszerében a tinta, a média és a PhotoREt II nyomtató egységes rendszert alkot, ami garantálja, hogy az Ön képei mindig tisztán, élesen jelenjenek meg.

Photo REt II colour layering technology

Saitek X36

X35F JOYSTICK ÉS X36T THROTTLE

A minap elkövettem azt a hibát, hogy benéztem a Guruba, és nem fogtam gyanút Shoebaron amúgy feltűnően normális viselkedése láttán (egyetlen gonosz poént sem lőtt el). Ennek meg is lett az eredménye - kezembe nyomott egy hatalmas dobozt, valamint egy halom CD-t, és közölte, hogy várja a cikket.

A DOBOZBAN

Az előző Tesztrovatban már volt szó a Saitek komplett flight controll rendszeréről, most azonban egy alaposabb elemzés következik.

Teljesen karácsonyi hangulatban éreztem magam, amíg a (nem túl fantáziadús) X36 nevű joy dobozát bontogattam. A két, meglepően nagy karon kívül volt még benne floppy, leírás, tapadókorongok, az egész bombabiztosan rögzítve, úgyhogy ha később szállítani akarjuk kedvencünket, érdemes a csomagolást megtartani. A használatba vételhez jó adag kábelkötögetés vár ránk, de ez szerencsére elég egyértelműen zajlik: bekötjük a billentyűzetet és a gázkart a joyba, majd azt a gépünk gameportjába, ill. billentyűzetcsatlakozójába. Extra funkcióként egy kilenc eres soros kábellel is folytathatjuk, ekkor az egerünket is a joyhoz kell kötni - így a gázkaron lévő mini-trackball is használható lesz (ezt sajna nem tudtam kipróbálni, nem volt soros kábelem). PS/2-es eszközök használatakor viszont egy rakás átalakítót is be kell szereznünk - igazán lehetett volna kétféle csatlakozót rakni a kábelekre.

HASZNÁLAT

A dokumentáció elég egyértelműen leírja a teendőinket. Fel kell installálnunk a grafikus vezérlőprogramot, be kell állítanunk Win95 alatt CH Flightstick Pro-nak a joy-t, aztán be kell töltenünk a választott config file-t, és kész. Fontos tudni, bár erre a program is figyelmeztet, hogy a kar aktiválásához le kell nyomni a Launch gombot.

Ha saját config file-t akarunk írni, vagy belepiszkálni a kb. kéttucatnyi mellékelt configba, akkor az edit gombra kell kattintanunk. Először célszerű egy commmand file-t írni, ebben elhelyezhetjük a parancsok rövid leírását, és a hozzá tartozó billentyűzet-kombinációt. Egy ablakban láthatjuk a joy képét, itt a gombokra klikkelve választhatjuk ki a command file-ból a kommentek alapján a kívánt parancsot. Pl. ha a command file-ban van egy ilyen: "Fire missiles - Enter", akkor a listából azt kell kiválasztani, hogy Fire missiles. Ez remek ötlet, és jól beválik akkor, amikor saját configot írva próbálkozgatunk, melyik parancsot hova lenne a legjobb rakni. Viszont a már meglévő config file-okat elég nehéz így átlátni. Nem árt a dokumentációt tanulmányozni közben, mert van egy pár dolog, amire nehéz magunktól rájönni. Ilyen dolog például, hogy néhány config file-ban disable-be van állítva a gázkar, vagyis hiába küzdünk vele, nem fog működni.

X36F

Maga a kar design-jában inkább futurisztikus, mintsem egy mai vadászgép botkormányára emlékeztető, semmi cicoma, de azért piszok jól néz ki. Van rajta egy tűzgomb, egy lehajtható Launch feliratú gomb, három sima gomb, két négyirányú "hat" kapcsoló, meg egy sajátos kisujj kapcsoló. Remélem ez látszani fog a képeken: a kar alján van egy mozgatható rész, benne egy vájat a kisujjnak, ezt könnyen behúzhatjuk, és akár folyamatosan lenyomva is tarthatjuk. Ez teljesen eredeti ötlet, nekem nagyon tetszett.

A kar kellően robusztus konstrukció, hatalmas talapzatával szilárdan ül az asztalon, de a dobozban találhatunk hozzá tapadókorongokat is. Ez is egy nagy ötlet: aki akarja, használja, aki nem akarja, az bármikor leszerelheti (Mallory szerint az ilyen Stick-eket egy nagy fotel két karfájára kell rögzíteni az igazi élményhez). Mozgatása kellőképpen precíz, és az olcsó joyoknál tapasztalható deadzone jelenség sem észlelhető (magyarul nem lötyög a kar, ha elengedjük, és könnyebb középen tartani).

X35T

A gázkar szinte teljesen pontos mása a ThrustMaster TQS-ének (és így az F16-os vadászgép gázkarjának). Ez is elég stabilan ül az asztalon, de azért ide már elkellenek a tapadókorongok. A markolaton található két háromállású kapcsoló, egy négyirányú hat kapcsoló, két tekerhető tárcsa (az egyiken a középső állás is érezhető - itt picit "akad"), egy extra tűzgomb, egy mini trackball, plusz hozzá egy pici gomb, és bonusnak a középső ujj táján egy nagy, kétirányú billenőgomb, ami a rudder (lábkormány) pedálokat hivatott helyettesíteni. Extra bónusznak a talp alján van egy csavar, amivel a kar ellenállását lehet állítani. Rengeteg nagy ötlet, látszik hogy sokat dolgoztak rajta.

VÉLEMÉNY

Természetesen kipróbáltam a dolgot játék közben is. Elsőnek felraktam a Wing Commander Prophecy-t, és átírtam hozzá egy mellékelt configot, aztán start game. Nos nem kellet volna annyira kapkodnom, mert a kézikönyvet elolvasva megtakaríthattam volna pár Quit parancsot. Amikor azonban minden stimmelt, nos akkor aztán igazán megtérült a fáradozás. Játék közben gyakorlatilag nem kellet elengednem a kormányokat, még a rádióüzeneteket is fel lehetett programozni a karra. A gép gyorsított, lassított, pörgött-forgott, közben kapcsolgattam a fegyverek között, rohamra küldtem a kísérőimet - amellett, hogy sokkal könnyebb lett az irányítás, hisz nem kellett a szememet levennem a monitorról, még a "feeling" is nagyon rendben volt.

Következőre a Longbow 2-őt néztem meg. Noha nagyon rég volt időm szimulátorral játszani, azért lehetett érezni, micsoda könnyebbséget jelent, hogy tökéletesen kézben lehet tartani a helikoptert, és manőverezés közben még tengernyi utasítást adhatunk a gépnek (Tudvalevő, hogy billentyűzetről négy kéz kellene csak a manőverezéshez). Fanatikusok tehát rengeteget profitálhatnak belőle.

A Forsaken demót betöltve pedig a rengeteg kapcsolót kezdtem értékelni, lehetett velük oldalazni, forogni, lőni, aknát rakni - szóval szintén nagyon jó volt.

A kar a teszt során mindenképpen jelesre vizsgázott, de akad pár negatívum is. A joysticknél nem lehet az ellenállást állítani, és szimulátorokhoz szerintem túl puha a kar. A Launch gomb is inkább problémaforrás lehet, ha esetleg letörik. Szerintem nem ártott volna a két hat gombot más formájúra készíteni, mivel én folyton összekevertem őket - bár ez idővel biztos kiküszöbölhető. Maga a konstrukció sem olyan időtálló, mint a nagy konkurens ThrustMaster-nél, de még így is kiemelkedik a tucatholmik közül.

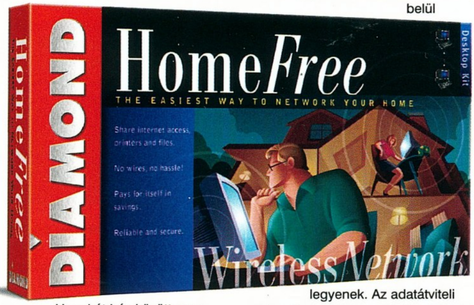
Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lenne remek - nemcsak megkönnyíti a játékot mind a szimulátoroknál, mind az akciójátékoknál, de még rendkívüli extra élmény is használni. Egy-két dologban le is körözi híres elődjét, (hiányzik az a jelenség is, hogy valamelyik kartot keményen megrántva a talapzat megbillen - engem ez zavart a legjobban, amikor kipróbáltam a ThrustMastert,)és minden másban felveszi vele a versenyt. A legnagyobb erénye pedig az ára: Csongor elmondása szerint alig kerül harmadannyiba, mint a komplett TM rendszer (és a lábkormány is benne van). Röviden: ez is megérdemli a "PC GURU ajánlja" pecsétet.

Laa-Yosh

Diamond HomeFree

Avagy hálózat kábelek nélkül

Azt hiszem nem sok embernek kell bemutatni azt a problémaözönt, ami akkor áll elő, ha kettőnél több gépet kell összekötni egyszerre. Kusza kábelrengeteg és hosszas konfigurálás után összeáll a rendszer, de még ekkor is előjöhetnek „váratlan" meglepetések, mint pl. ha valaki átgázol a kábeleken, és a többiek nem értik, miért akad a Quake. A másik terület, ahol eddig szinte áthidalhatatlan problémák jelentkeztek, az az egymástól nem túl távol levő házakban levő gépek összekötése.



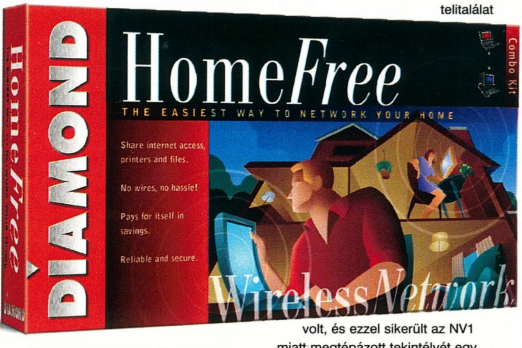
Ha a két ház között egy vagy több másik ház is áll, vagy az utca két oldalán helyezkednek el a házak, akkor már meg is van lőve a kábelezés és így a hálózat is. Ezekre, és ehhez hasonló problémákra mostanában több cég is felfigyelt, és kifejlesztett megoldásokat, de a fejlesztésben legtovább a Diamond jutott el, a HomeFree rendszerével.

A Diamond HomeFree által használt technika

A HomeFree rendszerbe kapcsolt gépek ugyanis nem kábelen keresztül kommunikálnak, hanem a rendszer a 2.4GHz-es frekvenciát használja a jelek továbbítására. Ez a frekvencia azért igen kedvező, mert ezen nem kerül összetűzésbe a HomeFree a házban, a közelben levő összes többi eszközzel, mint pl. rádiótelefonokkal, mikrohullámú sütőkkel, és egyéb más berendezésekkel. Az egyedi frekvenciatartomány kiválasztása mellett a Diamond mérnökei arra is ügyeltek, hogy a hálózat biztonsága adott legyen, ezért a HomeFree mintegy 80 csatorna között váltogat véletlenszerűen, másodpercenként 10 alkalommal. Ezáltal kizárva annak lehetőségét, hogy valaki elfogja és dekódolja a küldött jeleket. Ennek a biztonsági körnek a bekapcsolásával a HomeFree-n keresztül elvileg akár HomeBanking rendszereknek is nyugodtan adhatunk megbízásokat.

A HomeFree rendszer jellemzői

A HomeFree rendszer használatával maximum 16 darab számítógép köthető össze - a megkötés csak annyi, hogy a számítógépek 45 méteres körzeten belül legyenek. Az adatátviteli sebesség azt hiszem minden igényt kielégít, hiszen az adatok 1Mbps sebességgel áramolnak a HomeFree rendszerben csatlakoztatott gépek között. Logikusan felmerülő kérdés, hogy két egymáshoz közeli, független HomeFree rendszer zavarja-e egymást. A válasz



természetesen nem. Minden egyes rendszer beindításakor, vagy egy meglevő rendszerhez egy új gép kapcsolásakor teljesen újrakonfigurálja magát a rendszer, így összeakadás vagy interferencia kizárható. A HomeFree rendszer még egy nagyon impozáns funkcióval lett felruházva: a hálózaton keresztül nemcsak a perifériák oszthatók meg, hanem az Internet elérés is. Egy darab Internet elérés, és az ehhez szükséges egy darab modem, illetve telefonvonal felhasználásával a hálózatra kötött összes gépről rákapcsolódhatunk az Internetre, mindenféle speciális hardverbővítések, vagy külön szerver nélkül. Ezt a HomeFree egy igen gyors software router megoldással teszi lehetővé.

A Diamond a HomeFree rendszerrel egy igen elegáns, hatékony és rugalmas hálózat-építő eszközt készített, mely minden háztartásban jelentősen megkönnyíti a számítógépek és perifériák megosztott használatát. A HomeFree használatával most már nem kell egy nagy kábelrengetegen átgázolni ahhoz, hogy egy jó kis Deathmatch összejöjjön. Sőt továbbmenve, már annak sincs akadálya, hogy a város két pontján hálózatba kötött, akár 8-8 gépből álló csapatok az Internet-en keresztül essenek egymásnak, és mindehhez mindössze egy-egy darab modemet és egy-egy telefonvonalat használjanak fel közben.

Diamond Viper V550

Az nVidia az NV1-es processzor sikertelen bevezetése után kirukkolt a Riva 128-cal, mely abszolút telitalálat volt, és ezzel sikerült az NV1 miatt megtépázott tekintélyét egy csapással helyreállítania. Az nVidia a 3Dfx Interactive mellett a 3D gyorsítók piacának második legfontosabb szereplője lett. A Riva 128ZX után, mely a Riva 128 design-jában rejlő tartalékokat aknázta ki teljesen most kijött az új generációs nVidia processzor a TNT (TwinTexel). A Riva TNT-re épülő ViperV550 mindent egyesít magában, amit egy korszerű grafikus gyorsítónak tudnia kell: 128-bites processzor dolgozik

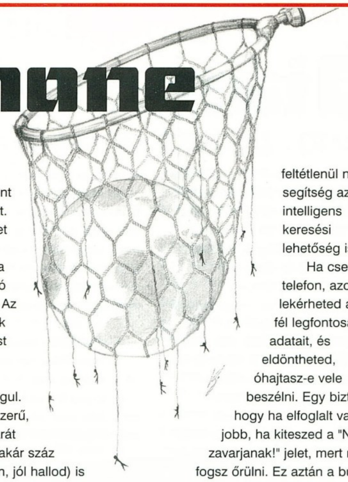
rajta, mely 16 MB memóriát kezel, a 2D/3D gyorsítás mellett digitális videó-lejátszást is gyorsítja és raktak rá TV-kimenetet is. A kártya piacra-dobása augusztus végén/szeptember elején várható, és ára már induláskor is 200 dollár alatt marad majd. A kártya szívét jelentő Riva TNT az első 128-bites 3D processzor, mely valódi, egy lépésben elvégzett multi-texturing-re képes. A processzor igen nagy felbontásokat is képes kezelni – pl. 24-bitben akár 1920x1200 felbontásig is elmenni, és mindehhez megfelelő teljesítmény is van a háttérben, ugyanis 250 megapixel fill-rate-re képes. A képminőség szintén elsődleges szempont volt a fejlesztés során. A Matrox G200-hoz hasonlóan 32-bites pipeline-t tartalmaz, ami révén sokkal teltebbek a megjelenített színek rajta. A 3D gyorsítók újabb generációjánál már rájöttek a fejlesztők, hogy nem csak a fill-rate számít, hanem ott is sokat lehet gyorsítani, ha a triangle setup-ot is a grafikus gyorsítóba integrálják, hogy azokat a műveleteket se a CPU végezze el. A Riva TNT-nél is ezt tették, és emellett számos extra 3D funkcióval ruházták fel a chip-et, mint pl. full scene antialiasing, 24-bites Z-buffer, és bump mapping, . A Viper V550 minden fontosabb API-t támogat majd, pl Open GL ICD és DirectX 6.0 és a Windows 98 speciális grafikus funkcióit, pl. több monitor kezelése, és üzemtakarékos üzemmódok szintén ismeri.

Info

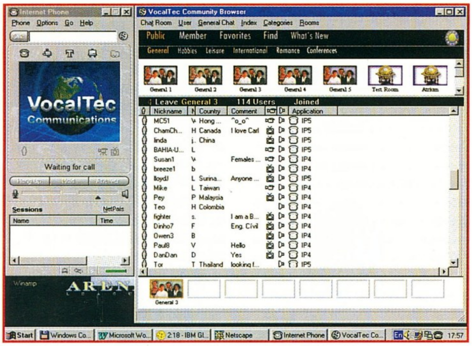
Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 318-6651
www.pixel.hu
pixel@mail.matav.hu

Internet Phone

NYAKUNKON A HUSZADIK SZÁZAD



Akár hiszitek, akár nem, egy éjjelen, teljesen gyanútlanul, úgy éjjel tizenegy magasságában felsuhantam az információs sztrádára. Gondoltam elnézelődök egy kicsit, mielőtt lefekszem. Szerencsére fent volt néhány barátom, akik mindannyian ugyanazzal voltak elfoglalva, számomra ismeretlen programot töltöttek le. Csevely közben rábeszéltek, hogy én is szánjam rá az időt erre, mert megéri. Nem sokat faggattam őket, gondoltam, ha ennyire lelkesek, annak biztos oka van. Éjfél magasságában már kezdtem álmosodni, de sikerült ébren maradni (besegítettek :))), és úgy fél egy körül kezdhettem installálni, és konfigurálni az Internet Phone legutolsó verzióját. Roppant örültem, amikor a srácok közölték, hogy még restartra is szükség van, ahhoz hogy végre kiderüljön, mire vártunk ennyit. Na, jó. Nem ragozom tovább, végre beindult a dolog és hirtelen egy hatalmas közösségben találtam magam, melyben mindenki csak arra vágyott, hogy a Föld legkülönbözőbb pontjain lévő emberekkel csevegjen a világ ügyes-bajos dolgairól, vagy éppen személyes problémáiról. Hihetetlen érzés volt. Kína, Kanada, Hong Kong, Thaiföld, Mexikó, Amerika, Anglia, Pakisztán, sőt az Antarktisz is elérhető lett. Pillanatokon belül csakúgy izzott a telefon, ismeretlen nevek kerültek a várólistára, úgy éreztem, valami felpörög bennem, és nem tudom megállítani. Első alkalommal kihagytam a külföldieket, hiszen kis hazánkból is többeknek kíváncsi voltam a hangjára, a kedves szavaira... Nem tudom ők hogy aludtak, de én, amikor hajnali fél háromkor lefeküdtem, bizony nem tudtam elaludni, még négykor is az ágyban pislogtam, mert beindult az agyam. Gondoljatok csak bele! A barátotok, testvéretek vagy kedvesetek külföldre utazik és Ti, helyi tarifával nyugodtan cseveghettek vele, egy éjszakán át!



Az sem utolsó szempont, hogy megismerhetitek azokat, akikkel a neten játszotok. Rulez!

Huhh. Most megpróbálok valami értelmeset kicsiholni magamból, ami már csak azért sem lesz könnyű, mert nem vagyok túl járatos a komoly dolgokban, hiszen csupán egyszerű felhasználóként ámuldozom itt.

Az Internet Phone® 5 új fejezetet nyit a kommunikáció történetében. Az eddig szűknek érzett tér, most legalábbis bolygónyi méretetűvé tágul. Ezzel az egyszerű, felhasználóbarát programmal, akár száz emberrel (igen, jól hallod) is társaloghatsz, egyszerre!

Az egész hálózat kicsit hasonlít az ICQ rendszerére. Tehát, például fájl küldési lehetőség, és üzenetablak itt is van. Az e-mail rendszer is gyors és kényelmes.

Az iPhone elindítása után, a Community Browser megnyitásával számos, hagyományos felépítésű chat room-ba léphetsz. A legkülönfélébb témakörökben kereshetsz beszélgetőpartnereket (kultúra, sport, gyerekek, család, számítógép, stb.), vagy bemehetsz az általános (general) megjelölésű csoportokhoz is. Gyűlésekhez és tárgyalásokhoz a profik általában privát részleget nyitnak. Ha valakivel "randevúd" van, ebben a tömegben feltétlenül nagy segítség az intelligens keresési lehetőség is.

Ha cseng a telefon, azonnal lekérheted a hívó fél legfontosabb adatait, és eldöntheted, óhajtasz-e vele beszélni. Egy biztos, hogy ha elfoglalt vagy, jobb, ha kiteszed a "Ne zavarjanak!" jelet, mert meg fogsz őrülni. Ez aztán a buli vonal! Biztos fokozható a dolog, ha kamerád is van, én azt nem próbáltam ki, de maga a program támogatja az online video rendszert is.

A Internet Phone használatához szükséges minimum konfiguráció: P75, 16 MB RAM, Win 95, hangkártya, mikrofon, hangszóró és persze Internet elérés (14,400bps de az ajánlott a 28.800 bps).

További info. www.vocaltec.com

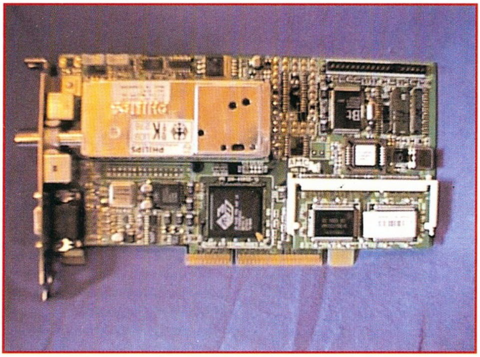
Lily

ATI Help

ATI ALL IN WOUNDER PRO

Bár a kártyáról már beszámoltunk az egyik régebbi PC Guru tesztrovatában, most olyan információkhoz jutottunk (hála az egyik olvasónknak) ami mindenképpen közlésre érdemes. Szóval a hardware pokolban itt van némi ATI help:) Mindenkinek jó étvágyat hozzá. Amennyiben hasonlóan hasznos tudás birtokában vagy szivesen leközöljük az újságban.

Az ATI cég az elmúlt hónapokban próbált betörni a nemzetközi és a magyar piacra Xpert@ kártyáival.



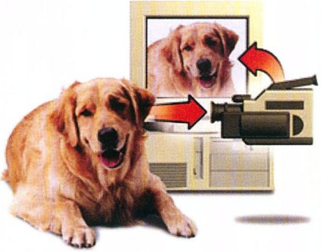
Ebben a cikkben bemutatjuk nektek a TV tuneres változatukat.

A fiúk az ATI-nál megpróbálták mindenből az átlagnál kicsit jobbat belerakni ebbe a full multimédia kártyába. A cucc lelke az ATI 3D Rage Pro Turbo chip. A tesztek alapján valahol a Voodoo és a Voodoo2 között van a teljesítménye, ha bővebbet szeretnétek tudni, ajánlom Old Man Hardware-Fórumát az Interneten, nézzetek körül rajta. A chip 2D-s gyorsító is egyben, vagyis lehet kidobni a régi monitorvezérlőt, akinek ennél jobb van, az úgysem ilyen kártyát vesz. Teljes képernyőn döccenésmentes a 30frame/sec-es MPEG lejátszás, ezt a kártyához adott klipek is bizonyítják. Alapban 4M SGRAM jár a kártyához, ezt 8M-ig lehet felbővíteni. Van 2xAGP-s és PCI buszos változat is. A RAMDAC brutális, nézzétek csak a frissítési táblázatot:

Felbontás	640x480	800x600	1024x768	1152x864	1280x1024	1600x1200
256 szín	200	200	150	120	100	85
65K szín	200	200	150	120	100	85
16.7M szín	200	200	150	120	100	75

Bár a 3D teljesítmény is megelőzi a Voodoo-t, azért mégsem ajánlanám megszállott Quake-eseknek a kártyát. Támogatása messze elmarad a 3Dfx-es kártyáktól, nem is kompatibilis vele. A CD-n található hozzá Quake OpenGL driver, azzal egész szépen darálja a képeket, de ne felejtsük el: nem ez az előnye. Augusztus 24-re ígérik az ICL OpenGL drivert, ami már minden OpenGL-t használó játékot támogat.

A TV tuner PHILIPS gyártmány, PAL B/G kódolású a Magyarországon forgalmazott változat. Ez sokszor nem teljesen elégíti ki a magyar tévézők igényeit, de erről majd később. A tunerhez adott program fantasztikus minőségben mutatja a TV képet, és a kezelőszervek is egész jók. Távirányító nincs hozzá, de akinek elég hosszú a billentyűzetkábele, annak végülis nem is kell. A billentyűparancsok egyértelműek és minden fontos funkciót lefednek, így utólag tényleg nem hiányzik a távirányító. A képet 5 felbontásban lehet nézni, a legnagyobb a full screen (tényleg csak a TV képernyő látszik), de van még 640x480, 320x200 és ennél kisebbek is bélyeggyűjtőknek. Egyetlen szoftver vezérel mindent, a TV megjelenítését, a Teletextet, a mozifilmlejátszást, az AudioCD lejátszását, valamint a Capture funkciókat. A kártya hátulja tele van dugókkal. Van antennabemenet (kábelTV), kompozit és SVHS ki és bemenet, audió ki és bemenet, valamint a monitorcsatlakozó.



Tudnivalók a TV tunerről

Miután megkaptam a kártyát kipróbálásra, 2 nap múlva majdnem visszaadtam. A kábel TV-s adók felét nem fogta, néhánynak nem volt hangja, szóval nulla. Szerencsére a forgalmazó segített egy kicsit, megadta egy cseh srác címét, aki már régóta foglalkozott ezzel a problémával. Tőle kaptam nagyon jó szoftvereket, amivel szinte mindent be lehetett állítani, amit a gyártó nem csinált meg.

Az ATI Player program ugyanis nem konfigurálható tetszésünk szerint. Ki lehet választani szabványokat attól függően, hogy mely kontinensen vagyunk, viszont ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a program előre definiál 80 csatornát a hozzá tartozó frekvenciaértékekkel, és ha ezeken jön az adás, akkor örülhetünk, ellenkező esetben nem látjuk akár a sugárzott adók felét sem.

A GURU CD-n található szoftverek megoldják ezeket a problémákat. Az egyikkel be lehet állítani az Europe Antenna által használt frekvenciákat. Vagyis annyi a dolgunk, hogy elmegyünk a kábel TV-szolgáltatóhoz, tőle elkérjük a sugárzott adók frekvenciatáblázatát, majd a programmal tetszőleges sorrendben beállítjuk. El ne feledkezzünk az ATI Playernél áttérni a Europe Antenna szabványra, mert a program csak ennek a frekvenciáit állítja át!

A másik progi akkor hasznos, ha nincs frekvenciatáblázatunk. A TV-knél használatos finomkereséssel végigmegy a frekvenciákon, és ha talál valamit, akkor megáll. Kiírja a frekvenciát, ezen lehet persze finomítani, aztán az előző progi segítségével beírjuk a helyére, és már kész is.

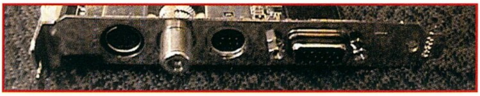
Még egy szóba jöhető probléma: a hang. Magyarországon szinte már kizárólag csak PAL B/G szabványban sugározzák a hangot, viszont előfordulhat 1-2 csatorna, ahol még a régi keleti B/K szabványú a hang (MTV1, HBO). Ha valakinél ezek a problémák előfordulnak, keressen meg egy híradástechnikai szervizt, ahol pár ezer forintért beszerelnek a kártyába egy D/K-B/G konvertert.

Összegzés

Amennyiben meguntad kis teljesítményű monitorvezérlődet; szeretnéd a Quake-et kicsit szebben játszani, mint a szoftveres megjelenítés; és mindezek mellett nem lenne utolsó TV-t nézni a monitorodon, akkor ez a kártya rád vár. Bár minden részegységéből létezik a piacon jobb (Voodoo2) és kényelmesebb (távirányítós tuner) változat, de kis befektetéssel egy kellemes kártyával és sok új funkcióval gazdagíthatjuk gépünket.

(Utólag is bocs, de a fileok a CD lezárása után jutottak csak el hozzánk. Ennek köszönhetően a 98/10-es PC Guru CD-n fogjátok őket megtalálni. Addig is innen letölthetők: http://dezso.westel.hu/~flex/ati/)

Flex
chris@intranet.matav.hu



Q2 vs Unreal

NA MOST AKKOR MELYIK A JOBB???

A hosszú ideje tartó meleg kicsit kikezdte az idegrendszerünket és arra vetemedtünk, hogy a game pszichológia után egy újabb kényes témát, a Q2 vs. Unrelt feszegessük. Bár a neten már rengeteget foglalkoztak a két játék összehasonlításával, nyomtatott újságban még sehol nem láttunk erre irányuló publikációt. Gale tanácsát követve a cikk különböző véleményű játékosok gondolatainak gyűjteménye. Egyetlen kérésünk volt, írják le mindazt ami az eszükbe jut, a címben szereplő három szóról.

Vélemény No. 1.
(fdsOft Q2 fun, a PC Guru Quake rovatának szerkesztője, a Quake.hu "lelke")

A grafika egyértelműen az Unreal legerősebb oldala. Itt van mindjárt az Unreal egyedüli kifogástalan, gyönyörű és a Q2-n alapuló játékok által utolérhetetlen része: az ég. Igen, ezt valahogy így kéne csinálni. A textúrákkal sincs különösebb probléma, remek dolog, hogy közel menve valamihez nem hogy elmosottabb, hanem még élesebb, aprólékosabb lesz a kép. Talán kissé túl durva és hirtelen azonban a váltás a nagyobb felbontású textúrára, hogy egyik pillanatban még sima egyszínűnek látszó ajtó egyik lépésről a másikra egy pillanat alatt hirtelen mintássá válik. A vízfelszín is egészen egyedinek indult, jó kis effektus, ahogy beugrásod helyén hullámokat csapsz néhol, ahogy fények tükröződnek a víz felszínén. Az viszont zavaró, hogy a fodrozódása a gép sebességétől függ, mert míg egy P2-400 plusz Voodoo2 összeállításban már a játék többi része végre abszolút kifogástalan sebességű lesz (többé-kevésbé), a vízfelszínek ugyanakkor ott már túlontúl gyorsan fodrozódnak. A számomra legidegesítőbbnek pedig az engine rengeteg problémája bizonyult, mint például hogy imád teljes felületeket teljesen feketén hagyni. Körülötte minden világos és látható, s akkor egyszer csak egy oszlop egyik oldala minden árnyalat nélküli tökéletes feketeség.

Sajnos ez is a legnagyobb gond az Unreallel, a nagyon végletekben mozgó minőség mindenütt, ráadásul sok egészen kellemetlen hibával megspékelve. Találsz benne olyan felejthetetlen, fantasztikus pályákat, mint a Bluff Eversmoking vagy a The Sunspire (na jó, annak csak az eleje meg a vége volt szép, közben „rendkívül szórakoztató" volt számtalan ugyanolyan teljesen sötét szobában bolyongani – csak tudnám, miért kell ez a sok feketeség egy olyan játéknál, ami elvileg a grafikájára lehet igazán büszke). Ugyanakkor közel a fele pályát kidobhatták volna, ugyanígy a modellek javát, a fegyverekről nem is szólva, s újat kellett volna helyettük készíteni, vagy legalább rendesen átdolgozni. Úgy látszik, kellemetlen lett volna nekik még úgy egy évet dolgozni rajta.

Egy játék hosszú életét a hálózatos része és a módosíthatósága biztosíthatja igazán. Az elsőről talán elég annyit, hogy LAN-on, mindössze két klienssel, de dedikált szerverrel néha valamelyik kliens, néha a szerver fagyott; a másik játékos néha láthatatlanná vált, néha nagyokat ugrált, párszor rossz helyen jelent meg, sok pálya pedig abszolút nem működött cooperative-ban. Az apróságokat meg inkább hagyom…

A módosíthatósága ismét egyszerre briliáns és idejétmúlt. Bizony azért szép az erős objektumorientáltsága, ahogy pl. egy létrehozott új fegyver rögtön működik mindenütt, a robotok is nyomban tudják használni. Egy belül értelmezett nyelv használata azonban a Q2 megjelenése óta már a múlté. Q2 módosítások saját speciális formátumú fájlokban dolgozhatnak, az Eraser Bot puszta helytakarékosságból magától ZIP-be tömörít ki és be mindenféle probléma nélkül, ilyen szintű dolgok UnrealScriptben persze lehetetlenek. Sweeney szorgalmasan próbál dokumentálni dolgokat, hogy meghozza a kedvét a tehetséges amatőröknek, de ő is úgy gondolja, nem valószínű, hogy valaha is legyen akár csak egy más által készített pályatervező program a sajátjukon kívül (aminek végleges változatát, majd ha elkészül, pluszpénzért veheted majd meg…). Carmack módszere? Ők nem nagyon foglalkoznak különösebb dokumentálgatással, helyette fogják a teljes forráskódját a szerkesztőiknek, s teljesen ingyen letöltheti bárki. UnrealEd-nek a forráskódja sosem lesz nyilvános, lévén szorosan egybe van építve a játékkal (nohát, ismét valami, ami egyszerre jó és rossz is), annak a teljes forráskódját pedig nyilvánvalóan csak kemény pénzekért vesztegetik az érdeklődőknek.

A minél több platform támogatása is meglehetősen sokat számítana a szerverek terjedésében, no persze az Unreal abban sem igazán jeleskedik. Kliens és szerver a meglévő Win32 mellé lesz még Mac-re, s jó esetben talán lesz Linuxra is egy szerver változat, ezzel pedig már vége is a listának.

Az Unrealt látnod kell, egyszer

végig kell játszanod, s összességében talán nem is bánod meg. De ez nem az a játék, amivel akár csak egy teljes hónapig is ellennél.

Vélemény No. 2.
Gale (a HC.gamer oszlopos tagja, PC Guru cikkíró, meglepő módon ügyészjelölt:))

Quake 2 vs. Unreal: a 'laikus beszél' kontribúció by tigriske

Véleményem szerint a Quake 2 a Voodoo 1 korszak utolsó nagy 3D-s first person shootere volt, míg az Unreal a Voodoo 2 korszak első ilyen jellegű alkotása. Mint azt az előző mondatomból is kiviláglik, én a két játék összehasonlítása során főleg technológiai fejlődést vettem észre az Unreal javára - lényeges játszhatósági újdonságot azonban véleményem szerint nem hozott az utóbbi játék. Tény: szebb a víz, a megvilágítás megvalósítása és még egypár grafikai megoldás az Unrealben - de ellentétben a beharangozottakkal, én nem voltam hanyatt vágódva az 'enhanced AI'-tól, legfeljebb pattogósabbak lettek a szörnyek, és nem szenvednek falnakfutási és árnyékboxolási tünetektől - szerintem még bőven van mit fejlesztenie a programozóknak ezen a területen. Visszautalva az első mondatra - következik az egészből az is, hogy az Unrealnek iszonyúan bika gép kell (legalábbis ahhoz képest, amit eddig megszoktunk) a smooth futáshoz, a Quake 2 a maga idejében (1997 legvége) nem volt ennyire upgrade-igényes.

Két játék összehasonlítása során szerintem legfontosabb szempont maga a játékmenet, hisz játékokat elemzünk itt, nem mosógépeket. A Quake 2-ben szépen csinálgattuk a feladatokat, nyomogattuk a gombokat és nyomultunk. Nagy változás ehhez képest nincs az Unrealben, hisz itt is nyomogatunk, csavarunk és lövünk, legfeljebb szebb környezetben, és gyakrabban a szabadban, mint az id Software alkotásában. Maguk a pályák és struktúrájuk (eltekintve az előbb említett több outdoor résztől az Unrealben) ugyanúgy, ahogy a Quake 2-ben, az Unrealben is egy idő után egykaptafásak lesznek (bár az Unrealben látszik a szándék ennek a 'monotóniának' a csökkentésére, pl. némi csónakázással, stb.). Ami fájó volt az Unreal esetében számomra, hogy láttam a pályadesign során olyan elemeket, amelyeket egy az egyben Quake 2 single-player custom mapokból nyúltak le (például a szép kék kristályokat a korai pályák valamelyikén, talán 3.)

A választható/felszedhető fegyverek esetében az a véleményem, hogy mind a két játékban vannak jó kis szerszámok - amolyan ízlések és pofonok típusú dolog, van aki erre esküszik, van aki arra. A szörnyek terén (most félretéve az AI-t) sem láttam hatalmas különbséget, pláne fejlődést a két játék között, persze másként néznek ki, de elég könnyű lenne egyes egyedeket 'összepárosítani' a két shooterből (bár itt, és most és töredelemesen bevallom, hogy nem játszottam végig az Unrealt, némi motion sickness előfordulása nyomán).

Amiben az Unreal jobbnak találtatott az én szememben: a zenéje (nagyon tetszett), és a bevezető intrója (rég láttam már ilyen jót nem rajzolt-animáció intró téren).

Amiben a Quake 2 találtatott nagyon jónak nálam, az mindössze egy fogalompár: deathmatch - Capture the Flag (pláne a Loki's Minion kiegészítővel).

(shoebaron - PC Guru szerkesztő)

Valahogy egy dolgot hiányolok mindig amikor elhangzik az, hogy Unreal vs. Q2. Gale járt a legközelebb a megfogalmazásához amikor azt írta, hogy az Unreal játékmenetében megpróbálták csökkenteni a monotóniát. De valóban csak ennyiről lenne szó? Én kis híján ugráltam örömömben amikor beszálltam a csónakba és kikötöttem egy malom lábánál, vagy jókora utat tettem meg egy felvonón, a közeli torony körül. Közben a levegő valósággal élt körülöttem, a vízben halak úsztak, a parti nádasban ciripeltek a helyi tücskök, a levegőben madarak köröztek. Kis túlzással ott voltam és nem a monitor előtt. Valahogy végig az járt az eszembe, hogy mi lenne ha félretennénk a Skaarjokat, és mondjuk a klasszikus fantasy lényeivel népesítenénk be ezt az álomszerű világot. Kicsit változtatnánk a játékmeneten, keverĕnénk bele némi RPG alapot és máris ott tartanánk, hogy megszületne az a játék amiről egész életemben álmodtam. Úgy tűnik mintha alaposan elkalandoztam volna a témától, de az egésszel csak azt szerettem volna mondani, hogy az Unreal a grafikának hála felcsillantott valamit, ami az olyan embereket akik jókora képzelőerővel rendelkeznek (pl. hegyekben olvassák a fantasy könyveket, szerepjátékoznak) egyszerűen magával ragadja. Őszintén szólva én az fdsoft által említett grafikai bugokat észre sem vettem, sőt időnként olyan szobrokat, felfestményeket, vagy csak egyszerűen "helyeket" találtam, hogy majd leesett az állam. A fentieknek köszönhetően az Unrealt elsőre végigjátszottam, ellentétben a Q2-vel amit a mai napig nem volt kedvem befejezni (nagyon monotonnak tűnt).

Na most fordítsunk egy jókorát a kockán. A Q2-vel szinte majdnem minden nap játszok, az Unrealt viszont elő sem vettem mióta egyszer legyőztem. Multiplayerben tényleg semmit nem ér, így igaz a megállapítás, nem egy hosszú életű játék. Hamarosan senki nem fog beszélni róla (max. a klónok miatt), miközben a Q2 CTF partik nap mint nap mennek, és jól elszórakoztatják az embereket. Bizony ettől akkora kiraly a Q2 (sőt a Q1).

Végül csak annyit, hogy nálam nagyon jól megfér egymás mellett a két program (Kit érdekel, hogy nem vagyok el vele hónapokig? Sok dolog van az életben amit csak egyszer láttam ennek ellenére maradandó élmény volt.), mégis inkább az Unreal mellett szoktam kiállni mert sokszor méltatlanul bírálják. Teszem azt a hardware hiányosságok miatt, vagy azért mert iszonyatosan színes és ez sokak szerint hányingerkeltő. Nekik csak annyit tudok mondani, hogy vessenek egy pillantás a Deathtrap Dungeonre, de ne sokat kajáljanak előtte. Más egy betonbunker kolosszus és más egy idegen bolygó felszíne, ahol úton útfélen egy ősi kultúra maradványaiba botlunk.

Játék pszichológia

PÁR GONDOLAT

Gondolom, a többség még emlékszik (a kisebbek a 'nagyok' elmondásából tudják) a 80-as évek sikerjátékára, az Asteroids-ra. Rengeteg platformra jelent meg, sokféle változatban a klasszikushoz képest - a 90-es évek még Microsoft-feldolgozást is hoztak, ezenfelül még a legutóbbi időkig is jelennek meg grafikailag feltuningolt aszteroidavadász játékok. Szóval a sikerük hatalmas. Miért? Hisz oly szimpla ez a játék, ha összevetjük korunk 'nagy' shootereivel, például az Unreallel...

Pár hónappal ezelőtt olvastam egy amolyan 'nosztalgiázó' típusú interjút az eredeti Asteroids egyik fejlesztőjével (akkor valószínűleg még szerényebb módon csak codernek hívták), amelyben ő felfedni látszott azt a faktort, ami a játék sikeréről lerántja a leplet. Azt mondta ugyanis, hogy az emberek imádnak 'megtisztítani' mindent, amivel kapcsolatba kerülnek, jelen esetben a világűrt. Ha belegondolunk, akkor tényleg van egy ilyen motivációnk korunk játékai kapcsán is, játsszunk bár RPG-vel, shooterrel, vagy military repszimulátorral - nyomjunk le mindenkit, aki szembejön. Ez egyrészt jön abból, hogy a játék belső szabályai alapján csak akkor juthatunk egyre mélyebbre a játékmenetben, ha kiirtunk egy halom karaktert, legyen az akármi és akárki - másrészt ez maga a játék, hogy képesek vagyunk-e egyáltalán elpusztítani őket!

Itt pediglen belép az a kérdéskör, amit ez a cikk fog tárgyalgatni: milyen hatással vannak az emberekre a számítógépes játékok, illetve hogy egyáltalán mennyire determinált az, hogy mi kerüljön egy sikeres játékba (a Nagy Recept) - mit igényelnek ösztönösen azok a rétegek, emberek, akik leülnek velük játszani?

Amit először és gyorsan szeretnénk tisztázni, az az általános társadalmi megközelítés, hogy aztán kicsit mélyebb bugyrokba mehessek bele. Ez nagyjából két komolyabb sztereotípiát foglal magába, az első: a férfiak (fiúk) nemiségükkel magukban hordozzák a versenyszellemet (szélsőségesebb esetben agresszivitást írnak a források) - ezért érthető, hogy főleg ők játszanak a számítógépes játékokkal, hisz azok lehetőséget biztosítanak ezeknek a 'hajlamoknak' a kiélésére, legyen szó gépi vagy az utóbbi időben hatalmas népszerűségre szert tett multiplayer játékokon keresztül emberi ellenfélről. A megközelítés véleményem szerint igen sok igazságot tartalmaz, hisz tény, hogy a férfiak kezdeményező aktivitása magasabb fokon rezeg, mint a nőké (melynek kifejlett formáját akár nevezhetjük agressziónak is). A másik tény, hogy a női játékosok a világon (kiknek száma igen magas!) előnyben részesítik a békésebb játékokat, mint például a Myst a Quake-kel szemben, bár utóbbinak is elég komoly női rajongótábora van (mint azt olvashattátok korábbi GURU cikkeimben is). Fogalmazhatunk azonban úgy is, hogy mivel a mai kor már szinte elvárja az emancipálódást a nőktől az élet minden terén - szerintem ezen a téren kiegyenlítődés várható. A hosszú távú hatásai ennek a trendnek egyelőre nehéz megjósolhatóak, és messze túlmutatnak ennek a cikknek a keretein.

A másik sztereotípia: a gyerekek játszanak a DOOM-mal vagy Quake-kel, aztán megragadják az apuka vadászpuskáját, és mennek mészárolni az iskolába (esetleg kicsit feltuningolják előtte magukat némi horror- vagy Rambo-filmmel a videomagnón keresztül). Szándékom most nem a fenti események konkrét történéseinek groteszk kifigurázása (mert sajnos ezek az események Amerikában nagyon tragikusak és véresek voltak), hanem magának a társadalmi hozzáállásnak a leírása. Nem is szeretnék sok időt erre vesztegetni, mert már nagyon lerágott csont, két szembenálló táborral és véleménnyel: szociálpszichológusok vs. játékosok. Annyi igazságot látok a dologban a sztereotípia oldaláról, hogy aki amúgy is hajlamos ilyen őrült tettek elkövetésére, azt könnyen lökheti a gyakorlatban kivitelezett bűncselekmény felé egy ilyen játék, illetve annak történései - ha párhuzamot akarok vonni, akkor leginkább az epilepsziát tudnám felhozni: bizonyos képi információk teljesen bepörgetnek embereket, akik betegségben szenvednek agyi fronton. Ugyanez érvényes az elfojtott frusztrációkkal és gyilkolási vággyal élőkre is a számítógépes játékokkal kapcsolatban. Más kérdés, hogy mind az előbbiekre, mind az utóbbiakra egy rosszul hajtogatott szalvéta is könnyen ráhozhatja a dühöngést. Ám itt akkor álljunk is meg.

De ne a cikkel. Felteszek most egy költői kérdést nektek az újságon keresztül, hisz a legtöbbetek válaszát úgyse fogom soha megtudni: ha egy first person shooterben a jövőben meg tudják és fogják oldani, hogy a meglőtt ellenfél vére teljesen realisztikusan fog megjelenni a falon, illetve onnan lecsorogni, akkor személy szerint minek örülnétek a legjobban: hogy a játék realitás-faktora már szinte 1.0, vagy pedig hogy de cool módon kirobbanthatom az ellenfél veséjét, esetleg megszámolhatom a csigolyáit (ha épp olyan organizmus, aminek van olyan), miután szétlőttem a törzsét egy Gatling gunnal? Esetleg mindkettőt, ez a válaszod?

Nagyon valószínűnek tartom, hogy akik már láttak akár életben, akár fényképen közelről igazán szétroncsolt emberi testet (ne tévesszen meg senkit az a pár félkemény kép, amit például olyan sajtóorgánumok közölnek, mint a Zsaru Magazin), azok nincsenek oda ezért a realitásért. Aki egészséges szemléletű, ámde még nem múlt el 14 (későn érők esetében 16) éves, azoknál megbocsátható egy ideig némi szájhősködés... aztán saját maguk fognak rádöbbeni, hogy csak önnön magukat teszik nevetség tárgyává.

Olvastam én már komolyabb webes játékmagazin szerkesztőjétől olyan sorokat, amiben szinte követelte, hogy legyenek még véresebbek a FPS-ek, mert neki a mostani szint nem elég. Valószínűnek tartom, hogy ez image-építő fogás volt, a 12-16 éves közönség megfogására, akik aztán a lapon található hirdetésekre klikkelve szépen folyatják a pénzt a fickó zsebébe. Ezzel azt akarom mondani, hogy nem igazán hiszem, hogy egy-két mentálisan sérült emberen kívül bárki is komolyan abban látná a játékok fejlődésének irányvonalát, hogy mennyi és milyen minőségben

A fenti „véres képregény“ a guruban zajlott a részvevők Ákos, Laza és Shoebaron. Bár a képek és a szövegek brutalitásról árulkodnak, az egész nem más mint jó poén. Amíg ez nem változik, addig nincs miért aggódni.

prezentált vér és erőszak van benne. Ebbe beletartozik az is, hogy fölösleges felvonultatni 35 fegyvert egy FPS-ben (amint azt a Blood 2 fejlesztői ígérik), mert ezzel a játékok innovációja terén egy cseppet sem lépünk előre, csak járunk körbe-körbe, igaz, egyre nagyobb rádiuszú körben...

De nem magukról a játékokról akarok regélni - sokkal inkább arról, hogyan lehet beléjük bolondulni. Köztudomású, rengeteg játékos él világszerte, aki szinte képtelen meglenni anélkül, hogy ne Quakeljen naponta legalább egy-két órát (vagy játsszon egy másik, számára nagyon szimpatikus játékkal - és most tekintsünk el az 'ál-addiktoktól'). Miből jön ez a belső igény? Több oka lehet. A legprózaibb és talán legkézenfekvőbb: ha valakinek nem nagyon van humán társasága/barátai, és egyéb komolyabb hobbija sem, akkor jobb híján nyomul a kedvenc játékával (Interneten keresztüli multiplayer játékoknál még az az érzete is megvan, hogy emberek 'között' van). A következő fokozatba azokat emelném be, akik napi sikerélményeiket merítik a gamingből - hisz sikerélményekre mindenkinek szüksége van. A skála komolyabb végén helyezkedik el az a motiváció, amikor valaki tudat alatt is kivetíti a játékra adott életszituációit, és a játékot játszva ezekre a szituációkra keres megoldást - ugyancsak akaratlagos szándék nélkül, de közben érzi: nem tud elszakadni ettől a bizonyos játéktól, esetleg kategóriától. Persze sokakban keverednek ezek az elemek, melyeknek fenti felsorolása csak nagyon vázlatos, sok lépcsőfokot nélkülöző - mégis, szerintem irányadó.

Máris ott vagyunk, ahova ki is akartam lyukadni: újabb bizonyíték véleményem szerint arra, hogy nem a játék determinálja az ember cselekvését, hanem az adott emberben húz meg a játék egy ravaszt, és indít el bizonyos folyamatokat. Egy egyszerű és pozitív példát szeretnék itt felhozni. Nagyon sokáig sztereotípia volt, hogy a verekedős/lövöldözős játékok csak arra jók, hogy a fiatal srácok reflexeit csiszolják. Hát ez nem igaz így teljességében. Gondolj arra, hogy hányszor történt meg veled, hogy elbuktál egy küldetést egy játékban - és újra nekimentél. És elbuktál. És nekimentél. És újra. Ember, ekkor bizony az akaraterőd is komoly próbatételen ment keresztül (függetlenül a motivációtól, hogy milyen jutalmat ad a játék a szint teljesítése esetén)! Ugyanis elmehettél volna tévét nézni az első kudarc után - semmi különös nem történt volna (hacsak nem cikkíró vagy a GURU-nál...). Lehetne tovább sorolni az apró pozitívumokat és negatívumokat. Amíg azonban a játékok szórakoztatnak, lekötnek, értelmét látjuk, hogy játsszunk velük, addig egyetlen anti-shooter szociálpszichológusnak sincs egy szemernyi esélye, hogy komolyabb hatással legyen a területre.

tigriske

Ez a játék is alaposan felkavarta a kedélyeket, hamarosan nyakunkon a folytatás.

PC Dash

AZ UNIVERZÁLIS

Mindig bosszantott a szimulátoroknál, hogy játék közben sokszor azért nem sikerül egy-egy küldetés, mert a harcok hevében néha nincs érkezésem a billentyűzet böngészésére, vagy egyszerűen rossz gombot nyomok meg véletlenül.

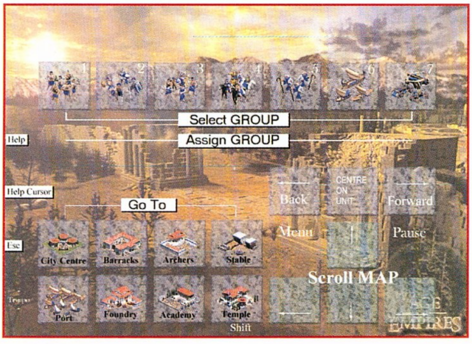
Például okáért az X-Wing-ben vagy a Tie Fighter-ben a fegyverzet váltás helyett véletlen az összes energiát az első pajzsokra adtam, és mire észbe kaptam már el is találták hátulról a gépemet. Úgyhogy mindig is szerettem volna egy kezelőfelületet, ami egy kicsit játékközelibb, mint a 101 gombos „joypad".

Persze egy ideje lehet programozható joy-okat kapni, de tudom, hogy már az én F-15 Talon-om a maga húszezer forintos árával sem könnyen illeszkedik a legtöbb gimnazista, egyetemista és iskolakerülő költségvetésébe, még éves szinten sem (a drágábbak meg még kevésbé). Nem beszélve arról a mellékes körülményről, hogy joy-jal stratégiai-, szerep-, kaland vagy lövöldözős játékot játszani sem felhőtlen élvezet.

Talán a Saitek háza táján sem ismeretlenek a fenti problémák, így összehozták egy kezelőtáblát, ami használható kompromisszumnak tűnik az ár és a használhatóság terén (sajnos ez sem filléres mulatság, de elég sokoldalú, hogy érdemes legyen a beszerzésén gondolkodni).

A használhatóság tárgyi feltételei a következők: vételár, CD ROM, MS DOS 5.0 vagy újabb verzió Windows 3.1-el vagy Windows 95, 2MB szabad hely a merevlemezen.

Maga az installálás igen egyszerű, mivel a PC Dash egy billentyűzet emulátor, így csak be kell dugni a csatlakozóját a billntyűzet helyére, a billentyűzetet pedig a PC Dash csatlakozójába. Ezután a hozzá adott CD-ről fel kell tenni a gépre az említett 2 megás PC-Dash Command Centre programot és ezzel készen is vagyunk.



A dashboard használata legalább ilyen egyszerű. A felhajtható tető alá be kell tenni a gyári vagy magunk készítette (ld. később) parancslapot, majd a szerkezet tetején lévő kis kar jobbra-balra mozgatásával leolvastatni a lap azonosító vonalkódját. Ha az azonosítás nem sikerült, akkor sípolások formájában üzen a gép és a szkennelést addig kell folytatni, amíg meg nem halljuk a megnyugtató egy rövid csippanást. (Egyébként gond nélkül működik a leolvasó. Nekem maximum második-harmadik alkalomra biztosan felismerte a betett lapot.)

Ha sikerült a leolvasás, akkor már kezdhetjük is a játékot. 35 különböző funkciót lehet használni egyszerre és három shift gomb van, amikkel váltani lehet a funkciócsoportok között, így több mint 100 az összes elérhető parancsok száma. Azért persze agyon bonyolítani sincs értelme a dolgokat, mert a harmincöt is elég nagy szám már.

A fentiek mellett találunk még két tűzgombot és egy nyolcirányú kapcsolót is, amik a játékot segítik, így akár önmagában, joy vagy egér nélkül is használható a PC Dash.

A főpanel gombjai valószínűleg műanyagfóliás érintkezők, így elég határozottan meg kell őket nyomni, de nem tudom hogyan bírják a gyűrődést, ezért reflex játékokhoz kérdéses mennyire válik be (játszhatóság-tartósság). A készítők szerint biztosan, mert az dashboard-hoz adott lapok között van a Tomb Raider-é, Quake-é és az MDK-é is.

A parancslapok kidolgozottsága egyébként igen eltérő. Vannak piktogramos és látványos kidolgozású lapok és vannak feliratos, kissé puritán megoldások is. Mindenesetre, ha egy játékhoz egyáltalán nem találtok a dobozában parancslapot, akkor megpróbálhattok letölteni egyet a www.saitek.com site-ról vagy az installált szoftverrel készíthettek egy teljesen a saját ízléseteknek és elképzeléseiteknek megfelelőt is, amit azután elmenthettek és kinyomtathattok, ha szükséges. Mivel az editorral nincs lehetőség művészi kidolgozottságú parancslapok készítésére (a gombokat csak feiratozni lehet, piktogram készítésére nen alkalmas), ezért csak a vonalkódot is ki lehet külön nyomtatni, hogy aztán valamilyen rajzolóprogrammal elkészíthessétek magát a kezelőfelületet is.

Összegezve a tapasztaltakat a PC Dash használható és kellemes szerkezet. A magam részéről kevésbé használnám a már említett reflex játékokhoz, de jó lehet a sok csuklófájdító egerezés helyett és száműzheti a játé közbeni félrebillentyűzések bosszúságát is.

- Boy -

Windows 98

A' 90-ES ÉVEK „ABLAKAI"

A Microsoft Windows operációs rendszer 1995-ben gyökeresen újjászületett, amikor a Windows95 megjelent. A régi – ma már fapadosnak tűnő – Windows 3.x családhoz képest a Windows95 óriási ugrás volt. Szerintem a Microsoft elég bátor volt, amikor kiadta az új Windows-t, mert az annyira különbözött a régi rendszertől, hogy sok-sok Win 3.x felhasználót egyszerűen elriasztott. Rengeteg vád érte, amelyek szerint nem igazi operációs rendszer, hanem csupán egy elődjéhez hasonlatos, DOS alapokra építkező – csak szebben tálalt -, félig még 16 bites felület. Az idő azonban igazolta a Microsoftos fiúk elképzelését, az új Windows sokak bánatára és még többek megelégedésére gyorsan elterjedt. A Win95 az asztali PC-k egyik legkedveltebb operációs rendszerévé nőtte ki magát. Hogy ebben mekkora része van az operációs rendszer valós értékeinek, avagy a jól sikerült marketing munkának, azt most nem szeretném tárgyalni – ez megérne egy külön cikket, és gyanítom, hogy igencsak nagy vihart kavarna a vita. Most kezeljük tényként, hogy a Windows95 itt van, szeretni kell, kész. Elvégre a PC GURU olvasói többnyire szeretik a számítógépes játékokat – a játékok 99%-a pedig Win95 alapú, szóval nincs értelme vitatkozni nélkülözhetőségének tárgyában.

A Windows95 tehát mondhatni forradalmian új volt az előző Windows verziókhoz képest. A továbbfejlesztés előnyei az új operációs rendszer megjelenésétől számítva egy éven belül nyilvánvalóvá váltak a szoftverfejlesztők egyértelmű fordulása miatt – a felhasználói programok zöme már csak az új platformon futott soron következő verziójával. Az új operációs rendszer multimédiás képességeinek, a hozzá felzárkózott eszközkezelő programok, programozói felületek (pl. a DirectX) folyamatos fejlődésének, valamint az ezek működéséhez elegendő teljesítményű hardverek elterjedésének köszönhetően a számítógépes játékok és multimédiás alkalmazások alaprendszerévé vált egy-két év alatt. A hardvergyártók kezdeti gyengébb próbálkozásai után a különféle perifériák is egyre jobb vezérlőprogramokat kaptak a Windows95 alá – ma pedig elképzelhetetlen egy új hardver piacra dobása megfelelő Win95-ös driver nélkül.

A kissé borsos árú Windows95 tehát végül is lassan kifizetődővé vált. A durvább hiányosságokat a Microsoft által kiadott szervizcsomagok többé-kevésbé kipótolták. Az eredeti Win95 után majd' két évvel később megjelent OSR2-es verzió már minden olyan hibát kiköszörült, illetve kipótolt, amely az eredeti Windows95-ben még zűrös, vagy kényelmetlen volt. Az OSR2 esetében az operációs rendszer mellett – ha nem is integráltan, de feltűnően – az Internet Explorer aktuális verziója már aktívan jelen volt. Többek között itt kezdődött meg a Microsoft kálváriája az amerikai törvénykezéssel az operációs rendszer mellé erőszakosan odatukmált böngészőprogram kapcsán – a konkurens böngészőszoftverek fejlesztői a Microsoft ellen fordultak a trösztellenesség jegyében. Pedig még nem tudták, hogy a java (vagy JAVA?) még hátra van, ugyanis a Win95 legutolsó „szervizcsomagja" az Internet Explorer 4.0-s verziójának képében egyenesen a Windows95 felhasználók „asztalára" tette az Internetet. A legújabb Explorer számos újítás mellett – a felhasználó igénye szerint – integrálódik az operációs rendszer kezelőfelületével, könnyebb Internetes hozzáférést biztosítva. Az új 5.0-s DirectX, a 4.0-s Explorer, a csaknem tökéletes eszközvezérlő programok tehát jól felpörgették a Windows95-öt. Minden oké lenne, na de ekkor persze megjelenik egy újabb Windows verzió…

Miért mondtam el mindezt? A Windows98-ra történő továbbfejlesztés ugyanis felvet egy-két kérdést, amelyeket az előbb leírtak fényében könnyebb megválaszolni.

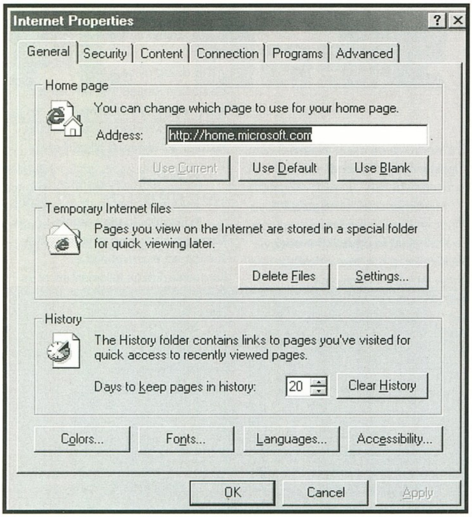
MITŐL MÁS A WIN98?

Ha Windows95 OSR2 van a gépeden és telepítetted a 4.0-s Explorert, valamint ez utóbbinak engedélyezted az „asztalodba" való integrálódást, akkor külalakra a Win98 nem lesz újdonság számodra. A tálcára helyezhető parancsikonok és ikoncsoportok, valamint a Start Menü könnyebb alakíthatósága mindkét esetben hajszálra pontosan megegyezik - egyetlen dolog kivételével, ez pedig a stabilitás. A Win95-re telepített 4.0-s Explorer sok gépen instabillá teszi a gépet, ha engedélyezik számára az új, egyesített felület használatát. Különösen akkor jellemző ez a bosszantó összeférhetetlenség, ha már egy kissé „elhasznált", szemetes Win95-re telepítjük az új Explorert. Ha egy frissen telepített Windows95 OSR2-re ráengedjük az új böngészőt, akkor általában gond nélkül tudjuk használni az új, webes arculatot. Ellenkező esetben előfordulhat, hogy az Explorer megbolondítja a gépünket, és komoly rendszerösszeomlásokat okozhat – főleg izmosabb alkalmazások futtatásakor. A Windows98 ellenben tökéletesen integrált az Explorerrel, az új felület itt olajozottan és simán működik. Miért?

A dolog nyitja a Win98 alapjaiban keresendő. Mik ezek a különbségek a Windows95-el szemben? Mindjárt sorba veszzük. Kezdjük az elején, a telepítéssel.

HARDVERFELIS-MERÉSBŐL JELES!

Aki kipróbálgatta a Win98 Memphis kódnéven elterjedt béta verzióit, az észrevehette a hardvereszközök felismerésével és kezelésével kapcsolatos pozitív változásokat. Már a legelső béták is sokkal stabilabban bántak el a különféle perifériákkal, mint a szintén akkoriban megjelenő OSR2-es Win95 verzió. Ez a nem elhanyagolható képesség étáról-bétára egyre fejlettebb lett, a végleges Windows98 rengeteg hardvert ismer fel és telepít hiba nélkül, első nekifutásra. A próbálgatások során egy asztali és két mobil gépre telepítettem a Windows98-at. Az asztali gép egy ASUS P2L97 alapú Pentium II 300-as masina, a teszt ideje alatt 32 megabájt RAM-ot hagytam benne. A gépben egy Quantum Fireball vinyó mellett egy Diamond Viper videokártya (PCI-os), egy Diamond Monster 3D II, egy Creative SB16, egy Adaptec AHA 2940-UW SCSI vezérlő, egy Advansys PCI SCSI vezérlő (igen, két SCSI kártya, csak a tesztelés kedvéért), és egy belső Acorp modem kapott helyett az elmaradhatatlan 1,44-es floppy drive mellett. Az Adaptec kártyára egy Plextor 32x Ultraplex CD-ROM meghajtót, az Advansys kártyára pedig egy belső Panasonic CD-írót, valamint egy külső SCSI Zip meghajtót kötöttem. Az alaplapon és a procin semmi nem volt tuningolt, a BIOS szinte a default beállításokkal ment. A két Gericom noteszgép közül az egyik egy 166 MHz-es MMX procis jószág volt, a másik egy pedig egy 233-as. Mindkét gépben volt CD-ROM, a 166-osra SCSI kártya és ezen keresztül egy külső Yamaha CD-R egység is került. A Windows 98 telepítése kissé másképp zajlik, mint elődjéé. Először átmásolódnak a telepítésre kijelölt állományok, majd a második lépcsőben kezdődik a hardver felismerése és telepítése. Ez utóbbi a noteszgépeken is példátlanul stabilan ment. Az előzőleg próbaképpen lefuttatott Win95 telepítővel ellentétben a Windows98 hardver telepítő varázslója minden eszközt hibátlanul megtalált és konfigurált. A Win95 alatt csak a saját telepítő készletével működő PCIMCA kártya is telepítésre került mindenféle segítség nélkül, a



típus és verziószám szerint egyel frissebb vezérlőprogramot kapva, mint amit a gyártó honlapjáról eddig le lehetett szedni. A fejlesztők a jelek szerint igencsak a Microsoft keze alá dolgoztak. A Windows98 hardver adatbázisának teljessége a lehető legjobb, ezt mutatja, hogy a két hordozható gép minden egyes perifériája hibátlanul telepítésre került az első körben.

Az általam kreált asztali konfiguráció Windows95-ös telepítése nem leányálom, a Viper, a Voodoo II-es kártya, az Advansys SCSI adapter, az USB port és az alaplapi LX-es chipkészlet nem szerepel a Win95 repertoárjában. Utólagos telepítésük nem egyszerű és nem mindegy, milyen sorrendben fogtam hozzá. Az ASUS alaplaphoz kapott CD-n rajta volt az alaplapi lapkakészlet vezérlője, ezek után már felismerte a Windows a PCI és ISA bridge-t, az USB csatlakozókat és az AGP portot. Következő lépésben a Advansys SCSI kártyát kellett telepíteni, ami először összeakadt az Adaptec kártyával, aztán sikerült helyrepofozni. A Viper telepítése gond nélkül ment, a Monster 3D II pedig az Internetről korábban letöltött legfrissebb vezérlőprogramokkal simán telepíthető volt. A Windows95 tehát nem igazán ismerte fel az újabbnak vagy kevésbé ismertnek (Advansys SCSI adapter) számító perifériákat, és ezek utólagos telepítése legalább annyi, ha nem több időt vesz el, mint amennyivel hosszabb a Windows98 telepítése – ez utóbbi viszont mindent hibátlanul és gond nélkül telepített.

A Win98 valóban hosszadalmasabban települ ugyanarra a konfigurációra, mint mondjuk az OSR2, de cserébe utólag nem kell a rendszereszközök között turkálva a hiányosan vagy egyáltalán nem telepített eszközeinkkel bajlódni!

Apróságnak tűnik ugyan, de ez fontos különbség. A Win98 automatikusan érzékeli és használja a görgetővel ellátott egereket, jól ismeri fel a különféle extrákkal ellátott input-eszközöket is (pl. érintőpados billentyűzetek, stb.), és számtalan hardveroptimalizálást önállóan végez el a telepítés közben. Kihasználja az MMX technológiát, felismeri a Pentium II-es processzort (a Win95 „csak" Pentium Pro-nak látja azt). A hosszabb telepítési idő miatt háborgók jobban teszik, ha átgondolják, hogy cserébe olyan körülményes dolgoktól kíméli meg őket az új Windows, amelyeket eddig a telepítés után kellett minden egyes alkalommal végigszenvedni. Persze itt lehet kontrázni, akinek egyelőre nincs új AGP-s alaplapja, legújabb típusú videokártyája vagy egyéb friss perifériája, annak semmi újat nem tud adni a Win98. A hardver fejlesztését azonban csak ideig-óráig lehet eltolni, előbb-utóbb mindenki kénytelen lesz upgradelni valamit a gépében. Ilyenkor jól jöhet a Windows98 szinte mindentudó hardver adatbázisa. A telepítés egyetlen negatívuma a borzalmasan hosszú regisztrációs szám bepötyögése – nem tudom, milyen biztonsági célt szolgálhat ilyen bazi sokjegyű serial number, de egy biztos: igen kényelmetlen beírni!

ÚJ TECHNOLÓGIÁK

A fentiekből kiderül, hogy a Win98 a legújabb hardver eszközök szempontjából előnyös. Mik is ezek az új technológiák?

USB – Az Universal Serial Bus, vagy Univerzális Soros Busz kezd elterjedni, egy újfajta, teljesen uniformizált csatolófelületet adva a PC-hez. Jelenleg USB hangfalak, nyomtatók, szkennerek és monitorok kaphatóak – ha ilyenünk van, vagy ilyet szeretnénk venni, akkor a Win95-ben nehezen fogunk boldogulni velük

AGP - A Pentium II-es és az újabb Socket (vagy Super) 7 alaplapok speciális csatlakozója az erre felkészített grafikus kártyák részére. Windows95 alatt néhány ilyen kártya nehezen, vagy egyáltalán nem hajlandó működni, ez néha a kártyához adott meghajtóprogram hibája, de általában magával az AGP portnak a Win95 alatti kezelésével szokott baj lenni.

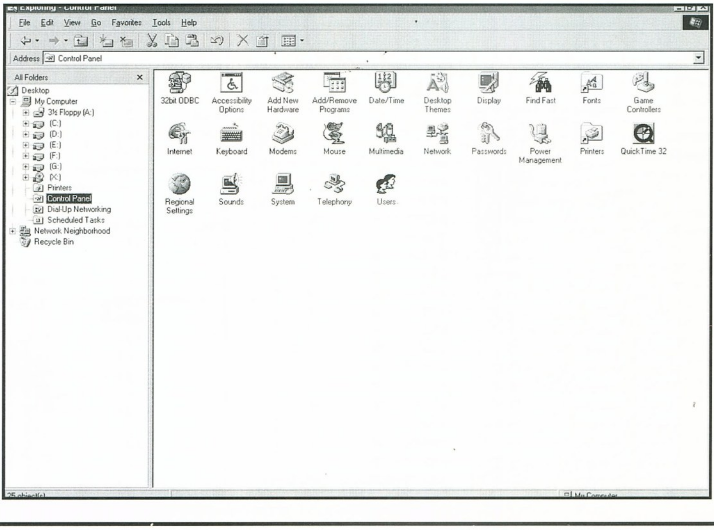
DVD – A Win98 automatikusan kezeli a DVD-ROM egységeket, utat nyitva a CD következő generációs formátumának. A Win98 nem csak a DVD-ROM-ot kezeli, de kompatíbilis a legújabb, úgynevezett UDF fájlrendszerrel is, amely a DVD lemezeken kívül a packet-módban írt CD-R, vagy CD-RW lemezek formátuma is.

Mindezen új hardver eszközök általában tökéletesen konfigurálhatóak Windows95 alá is, de Win98-ban gyakorlatilag teljesen automatikus és egyszerű a telepítésük. A kényelem nagy úr.

HELYIGÉNY

Kényes téma, a Windows98 tényleg sok helyet foglal. A telepítő CD-n található rengeteg cab fájl mennyisége is sugallja az új operációs rendszer összetettségét (háromszor annyi van, mint a Win95 telepítőjében), de amúgy sem várhatjuk el egy új szoftvertől, hogy kisebb helyigénye legyen, mint az előző verziójának J.

A Windows98 különösen akkor foglal el sok tárterületet, ha – az előző operációs rendszer frissítéseként telepítve - engedélyezzük a régi rendszer visszaállíthatóságát. Ez egy nagyon kellemes lehetőség, módot ad az új operációs rendszer kipróbálására



egy vészkijárat hátrahagyásával, amin keresztül visszamenekülhetünk régi rendszerünkbe. Azonban számoljunk vele, hogy ilyen esetben legalább 350 megabájtnyi tárterületre lesz szükség.

Jobban belegondolva azonban mégsem olyan szörnyű a helyzet, mert ha Windows95 mellé mindazt feltelepítjük, ami a Win98-ban alapban benne van (Explorer, Outlook Express, DirectX, stb.), akkor csaknem ugyanazt a helyigényt kapjuk. A Windows 98 karbantartó rendszereszközei ráadásul sokkal hatékonyabbak. A plusz tehát nemcsak megabájtokban, hanem szolgáltatásokban is plusz. Manapság a háttértárak árai soha nem látott mélységbe zuhantak, ne sajnáljunk áldozni egy vincsire, ha szűkösen érezzük magunkat meglévő merevlemezünkön!

SZÖRFÖZÖL?

Az integrált Explorer 4.0 sokak szemében tüske. Mit tüske, gerenda! De ha jól belegondolsz, akkor elég kényelmes megoldás. Engem abszolút nem zavar, sőt tetszik, hogy az Interneten böngészve egyszer csak eszembe jut valami, és ugyanabból az Explorer ablakból máris a merevlemezem valamelyik könyvtárába ugorhatok nézelődni. Az Internet elől már nem lehet és nem érdemes elbújni! Ha nincs Internet előfizetésed, akkor sem hasztalan a böngészőprogram jelenléte, hiszen számtalan olyan CD-s kiadvány jelenik meg, amely HTML felületen olvasható. Különben is, a webes munkaasztal szinte teljesen eltüntethető, saját ízlésünkre átszabható. Néhány kattintással szinte „visszaállíthatjuk" Windows95-ös kinézetűre az egész kirakatot. A Win95-re telepített 4.0-s Explorer változatokkal szemben a Windows98 beépített böngészője pedig stabil, mint a beton. Aki meg utálja az Explorert, nyugodtan mellé telepíthet mást is. A közhiedelemmel ellentétben a Win98-on tökéletesen futtatható minden más böngészőszoftver és levelezőprogram is.

Lehetőség van az asztal honlapként történő kezelésére is. Ez az Active Desktop, ami az Internet közepébe helyezi a Windows98 asztalát.

A Channel Bar érdekes újítás. Minden egyes országnak, így kis hazánknak is tartalmazza a leghasznosabbnak vélt honlapjait (hírek, információs szolgáltatások stb.), és egyetlen kattintással elérhetővé teszi azokat az asztalról. Ha nem értünk egyet a választékkal, akkor lehetőségünk van átrendezni ezeket: jó néhány hazai cég kínál ilyen Channel szolgáltatást az Explorer 4.0 tulajdonosoknak.

Egyetlen hátránya az Active Desktop-nak a folyamatos és bosszantó erőforrás igénye: a weblapként üzemelő asztal rengeteg memóriát foglal, és folyamatos reszelésre ösztökéli a merevlemezt. Pentium II alatt nem érdemes dolgozni mellette, a noteszgépeket teljesen lelassította. Szerintem érdekes újdonság lehet egy-két hétig, de ha komolyabb, erőforrás-igényesebb alkalmazásokat futtatsz, akkor jobban jársz, ha megszabadulsz tőle.

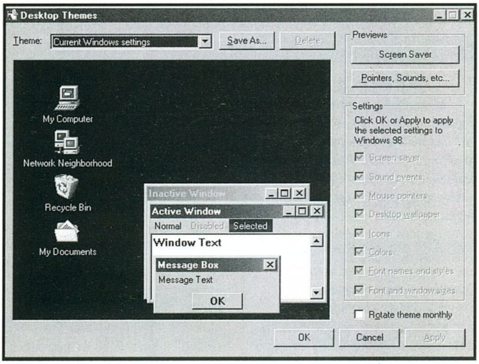
Másik bosszantó dolog a Start Menü. Ugyan teljesen szabadon átvariálható (ki-be húzkodhatunk róla ikonokat, stb.), de ha feltelepítesz egy új szoftvert, akkor az általa létrehozott könyvtár vagy ikon nem abc-sorrendben szúródik a Start Menü megfelelő helyére, hanem teljesen rapszodikusan, többnyire alulra. Aki megszokta a Win95 takaros, betűrendes Start Menüjét, annak ez vörös kendő lesz.

Nagyon kényelmes viszont a tálcára helyezhető parancsikon! Bármilyen meglévő parancsikont áthúzhatsz a tálcára, és attól kezdve onnan tudod egyetlen kattintással indítani kedvenc programjaidat. Sőt, a különböző típusú programok részére külön-külön programcsoportot hozhatsz létre a tálcán.

FAT32

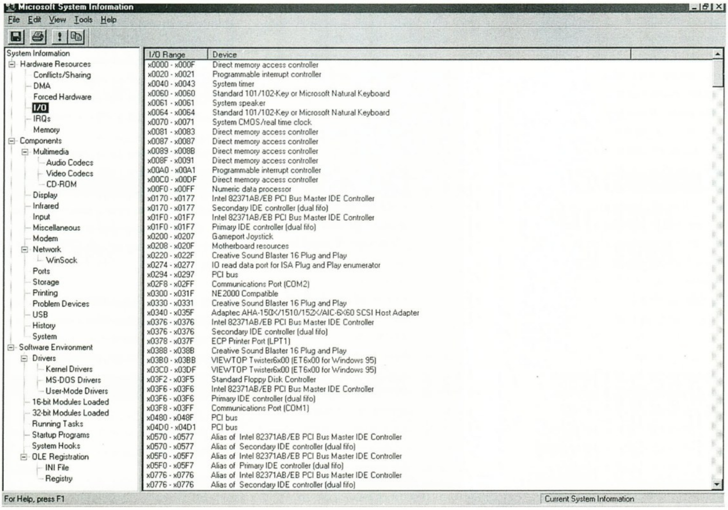
A FAT32 nem a Windows98 sajátsága, de alapvetően ez az operációs rendszer az, amely alapból támogatja. A Win95-ből csak az OSR2-es kiadás tudta kezelni.

A FAT32 kisebb clusterméretekkel dolgozó lemezformátum, ami lehetővé teszi a nagy merevlemezekkel történő munkát is kisebb helyveszteséggel. Az OSR2 (illetve a hozzá adott FDISK és FORMAT) ugyan támogatta a FAT32-re történő formázást, de azon kívül semmilyen más lehetőséget nem adott FAT32 rendszerű lemezek létrehozására. A Windows98-ban már helyet kapott a FAT32 konverter, amely bármelyik FAT16 merevlemezünkből FAT32-es formátumú háttértárat varázsol. A visszakonvertálás sajnos még nem megoldott, ha mégis ilyesmire szándékoznánk vetemedni, akkor a biztonsági másolat elkészítése után próbálkozzunk a Partition Magic nevű programmal – a visszaalakítás nem minden esetben lesz tökéletes!

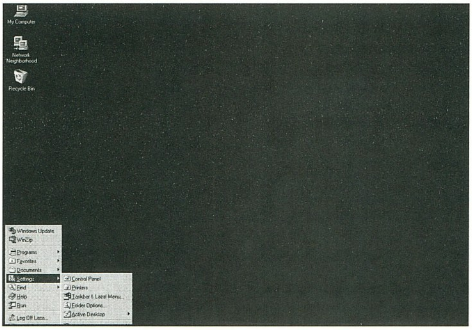


KÉNYELMES KARBANTARTÁS

A Windows98 hajszálnyival jobban kezeli az ideiglenes állományokat és kevésbé hajlamos elszemetesedni, mint elődje. Alapjában véve azonban mégsem tökéletes a „takarítás", számos esetben saját magunknak kell kézbe vennünk a karbantartási munkálatokat. A Windows95-ből már ismert eszközök mellett más egyéb intelligensebb alkalmazások is segítenek a Win98 egészségének megóvásában. A Disk Cleanup alkalmazás segít kitakarítani a feleslegessé vált fájlokat, a System File Checker pedig visszaállítja azokat, amelyiket az előbbi programmal kitöröltettünk, de kiderült, hogy mégis szükség van rájuk (hehe). Félretéve a viccet, a



Windows98 mellé adott számos kis utility úgy-ahogy segít rendben tartani a könnyen elburjánzó rendszert. Ha nincsen keretünk egy profi külső rendszerkarbantartó programcsomagra (pl. Norton Utilities), akkor ezek az alkalmazások is kitűnően használhatóak a kisebb-nagyobb gondok elhárításához – a Win95-ről ez nem volt elmondható. Természetesen a Windows98 sem egy csodalény, igenis oda kell figyelni rá, ha fittségét szeretnénk megőrizni. Elődjével ellentétben ezt villámgyors memóriakezeléssel és gyorstárazással hálálja meg. A lemez töredezettségének megszüntetése is a szerint történik, hogy az adott fájlokat milyen gyakorisággal nyitjuk meg – a gyakran használt állományok egymás mellé, a merevlemez leggyorsabban elérhető szektoraiba kerülnek.



SEBESSÉG

Ugyanazon a hardver konfiguráción Win95 és 98 alatt jelentős különbségek mutatkoznak az erőforrás-zabáló alkalmazások futtatásakor. Az Excel és a Word határozottan jobban érezte magát Windows98 alatt, egy méretes Word dokumentum betöltése 8,3-9 másodpercről 4,2-5 másodpercre csökkent! A titok nyitja a Win98 fejlettebb gyorstárazásából és memóriakezeléséből fakad – legalábbis a Microsoft technikai leírásaiban erről mesélnek. Nyilván a korábban említett intelligensebb lemezrendezési metódus is sokat segít a gyakran használt állományok gyors kezelésében. Akárhogyan is, de a Win98 sokkal gyorsabban multitaskol két-három nagyobb alkalmazás egyidejű futtatásakor, a mentések és töltések ideje pedig az irodai alkalmazásoknál néhai meglepően lecsökkent. Különösen nagy állományok kezelésénél (például az Adobe Photoshop-ban egy 40 megás kép betöltésénél) a különbség már nem ilyen óriási, de még „szabad szemmel" érzékelhető. Ugyanaz az alkalmazás, ugyanannak a fájlnak a betöltésekor kisebb virtuális memóriát foglal le Win98 alatt – a Win95 feltűnően pazarlóan bánik a lemezes virtuális memóriával. A feleslegessé vált tárhelyek automatikus felszabadítása mind a fizikai, mind a virtuális memóriában sokkal gyorsabb (nem ragadnak bent felesleges megabájtok a memóriában).

Az is nyilvánvaló, hogy a Microsoft és más nagyobb Windows alá fejlesztő cégek jövőben megjelenő programjai a Windows98 architektúrát fogják követni. Ez azt jelenti, hogy a Win98 már meglévő előnyös tulajdonságait ezek a szoftverek már direkt módon fogják kihasználni – még gyorsabbá téve a Windows95-höz képest. A Windows95 rendkívüli elterjedtsége miatt nem hiszem, hogy sok kizárólag csak Win98 alatt futó szoftver jelenne meg a közeljövőben, de az új programok nyilvánvalóan jobban ki fogják használni az új operációs rendszer tulajdonságait.

WINDOWS98 A MUNKAHELYEN

Nem irigylem a mostanában szoftverparkot bővítő cégek döntéshozó embereit. Egy nagyobb cég több tucat gépének operációs rendszerrel történő felruházása több tízmilliós kiadás – a felelősség nagy.

A Windows98 munkaállomásként némileg intelligensebb és gyorsabb, mint a Win95. Egyik nagy előnye a stabilitása, ami miatt lényegesen jobb választás lehet – de ha igazán megbízható gépet akarunk, arra meg ott van az NT. A döntés igen nehéz. Ráadásul a Win98 néhány régebbi gépre érthetetlen okok miatt nem települ hibátlanul – a hazai helyzetet ismerve pedig nem túlzottan új gépparkkal rendelkezik a cégek nagy része. Az OSR2 OEM-ként történő megvásárlása új gépeknél nem rossz választás, de kérdés, hogy egy új géphez nem lenne-e jobb az új Windows? Ráadásul nyakunkon az új NT, amely fél éven belül bontja szárnyait és állítólag az NT 4.0 stabilitásának növelése mellett a Windows95-98 összes kényelmi szolgáltatását is hordozza majd. Mindez annak a jegyében történik, hogy a Microsoft szerint az ezredfordulóra a mezei Windows és az NT fuzionálni fog, megteremtve ezzel az optimális operációs rendszert, amely mind otthoni, mint komoly munkára szánt gépként is megfelel majd a legszigorúbb elvárásoknak.

Személyes tapasztalataim:

A Windows98 legutolsó béta verzióit hónapokon keresztül használtam otthon, munkahelyen egyaránt. Főleg grafikai, kiadványszerkesztői programokat használok, gyakran nagy állományokkal. Természetesen a memória nagysága és a merevlemezek mérete jóval nagyobb, mint a tesztelésnél használt gépben. Fél év alatt mindössze az Adobe Photoshop 4.0-s verziójával volt egy kis gond, de a végleges Windows98-ban már nem jelentkeztek a lefagyások. Játékok szempontjából csak olyan régebbi programokkal tapasztaltam inkompatibilitást, amelyekkel Win95 alatt is gondok voltak. Az irodai alkalmazások gyorsan és hiba nélkül futottak. A bootolás általában lassabb volt, mint azonos konfigurációval Win95 esetén, de a kilépés minden esetben villámgyors – még helyi hálózatból való kilépéskor is.

Eddig számomra az OSR2 volt a legstabilabb Windows, az Explorer 4.0 pedig kényelmessé tette az Internetes teendőimet. Jelenleg otthon is OSR2 van a gépemen, jelen cikk nagy része is azon íródott.

Lefagyás a Win98-as tesztgépeken szinte egyáltalán nem volt, illetve ha megpróbáltam előidézni valamilyen módon a kék halált, akkor az esetek többségében a rendszer képes volt visszatalálni a rendes kerékvágásba.

Jól láthatóan az új Windows szereti, ha legalább 64 megabájt memória van alá rakva, és jól láthatóan tolerálja egy gyors MMX-es Pentium vagy Pentium II jelenlétét. A Win95-ben még elő-előfordulgató különféle processzor inkompatibilitások eltűntek, Cyrix és Amd processzorokkal szerelt rendszerek tökéletesen konfigurálhatóak és használhatóak a Windows98 alatt. A nagyobb memóriaigény manapság nem tragédia, a legolcsóbb alkatrészek közé tartoznak a régen elérhetetlenül drága, jó minőségű SDRAM-ok.

Tuningolás szempontjából tapasztalataim szerint érzékenyebb, mint a Win95. Ugyanaz a túlhúzott gép, amelyik tökéletesen futott Windows95 alatt, gyakorlatilag használhatatlan volt a Windows98 telepítése után – amint visszavettünk a túlhúzásból, a Win98 egyből rendbe jött.

KELL EZ NEKEM?

Összegezzünk!

Ha a gépeden a Windows95 első változata, vagy annál régebbi Windows verzió fut, akkor mindenképpen tanácsolom a Windows98 beszerzését. OSR2-re upgradelni úgy sem lehet (csak OEM van belőle), tehát ebben az esetben kézenfekvő az új Win98 választása. Szinte minden Windows verzió frissíthető vele.

Ha Windows95 OSR2 van gépeden, de semmi gondod nincs vele, abban az esetben tanácsolom az új operációs rendszert, ha a közeljövőben valamilyen olyan hardvert szándékozol vásárolni, amely a Win95 alatt nehézkesen működtethető (említettem ezeket).

Az Internet Explorer kedvelőinek is jó választás a Win98, főleg akkor, ha a Win95-jükre telepített 4.0-s Explorer nem működik biztonságosan.

Az én személyes véleményem szerint a Windows98 az eddigi legkönnyebben „idomítható" Windows verzió. Olyan embereknek ajánlom, akiknek jól működő rendszer kell anélkül, hogy felsőfokú számítástechnikai végzettség lenne a birtokukban. A Win95 legnagyobb bibije az állandó karbantartás és piszkálgatás (e nélkül hajlamos gyakran feldobni a talpát), a Win98 úgymond sokkal bolondbiztosabb rendszer. Ha nem szeretnél a Windows ismert problémáival bajlódni, vagy tényleg vadonatúj, Pentium II-es géped van, valamint szándékozol AGP-s, vagy USB eszközt használni akkor a kérdés eldöntött: válaszd a Windows98-at!

Mindenesetre az új Windows megjelent, itt van! Lehet szidni, lehet tudomást sem venni róla, ettől függetlenül él és virul – alig várom az első olyan játékprogramot, amelyen majd ott tetszeleg az „Only for W98" felirat, hehe...

A Microsoft legújabb híreiről és a Windowsról információkat találhatsz az Interneten a www.microsoft.com címen, valamint magyar nyelvű információkat kaphatsz a hazai Microsoft képviseletétől.

Sok sikert a következő operációs rendszer kiválasztásához!

Ppéter
Polcz@freemail.c3.hu

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket szeptember 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

– 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

10%

– Minden Diamond Stealth II G460 (I740) video kártya

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

SPeCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

SB Pro

– Komplett számítógép vásárlása esetén SB Pro compatibilis hangkártyát adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

– Minden termék árából 5% kedvezményt adunk

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER – GENOA SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
109-es mellék
Mobil: 06-20 765-527

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

Master-Comp Bt.

Tel.: 276-2257
06-20 618-726
06-20 704-832

– Komplett konfiguráció vásárlása esetén, Budapest területén ingyen házhozszállítás és munkadíjmentes szoftver telepítés

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Megrendelőlap

E3 CD 98 (2 CD) [új!!!]	1990,-	☐
3Dfx CD 2	1490,-	☐
Drivers - Patch - Cheat CD 2	1490,-	☐
3D GAMES	700,-	☐
Quake II polo	1790,-	☐
CD GURU 98/4 [új!!!]	995,-	☐
CD GURU 98/3	750,-	☐
CD GURU 98/2, 98/1 (/db)	500,-	☐
CD GURU 97/3, 97/4, 97/5, 97/6 (/db)	400,-	☐
PC GURU 98/3,4,5 (CD-vel) (/db)	600,-	☐

☐ utánvétellel kérem ☐ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

☐	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
☐	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
☐	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
☐	1 év előfizetés CD nélkül	3960 Ft
☐	1/2 előfizetés CD nélkül	1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- AMPTRON Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	5.360,-
Cyrix 233 MX	10.440,-
24x CD ROM	8.960,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb cache	8.960,-
Pentium TX4 alaplap AGP 1Mb cache	13.600,-
Pentium II ABIT BX alaplap	31.980,-
Intel Pentium II Celeron 266 CPU	18.700,-
ASUS RIVA 128 + TV AGP	18.520,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	58.820 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást, adat archiválást vállalunk, akár azonnalra is.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink az augusztus 11-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

AKCIÓ!!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 50 W aktív hangfal +táp	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.200,-
14" Lite-On SVGA monitor	24.800,-
15" Lite-On SVGA monitor	32.800,-
Sony 24 x-es IDE CD drive	11.360,-
2.Gb Quantum winchester	23.920,-
Pentium TX/PRO alaplap 512kb c.	10.800,-
Pentium 200 Intel MMX CPU	20.800,-

Trans-Am Devil MMX Turbo számítógép:
Pentium TX,P200 I MMX,16 Mb,2.1Gb HDD,
1,44 FDD, S3 Virge 2 Mb, Mini torony,
105 g.klaviatúra, 16 bit hangkártya **75.600,-**

Trans-Am használt számítógép:
ACER 486, 8Mb RAM, 170 HDD,
FDD, baby ház. ACER 14" SVGA mon. **39.920,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium II-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

COMPSERV T.C.
COMPSERV Kerekedelmi és Szolgáltató Kft.

Üzlet: XIV. Budapest,Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777
Nyitva: H-P 9.00-17.00-ig

Számítógép javítás, átépítés!

ALKATRESZEK!
CPU,RAM,HDD,FDD
Joystick-ek, gamepad-ok,
hangkártyák,CD-ROM-ok
MLI hangszórók stb...

ASUS
PENTIUM II SZAMÍTÓGÉP
137.900 !!!
PII Celeron 266MHz CPU/ASUS BX alaplap(450MHz)/32MB SDRAM
ASUS AGP VIRGE/2MB/2.1GB Q/1.44FDD/ATXMiditorony/W95 bill.
32xSANYO CD-ROM/GENIUS SB Pro hangk./80W hangszóró
+ ajándék egér + pad, 1+ 4 év garancia
+dobozok, leírások, driverek!

ALAPLAPOKRA 2 év,
COMPSERV számítógépre 1+ 4 év,
DTK számítógépekre 2+2 év garanciát adunk.

ASUS és dtk termékek forgalmazása

Viszonteladókat kiszolgálunk !

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve WEB oldalunkról www.iridium.hu/compserv95

Accelerátor Kft.
1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
(Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 200 MX/16MB/2,5GB	85.200
AMD 233/32MB/2,5GB	91.200
Intel 200 MMX/16MB/2,5GB	104.500
Intel 233 MMX/16MB/2,5GB	106.100
Intel P II 266/32MB/2,5GB	142.000
Intel P II 300/32MB/2,5GB	147.700
Intel P II 333/32MB/4,3GB	157.500
Intel P II 400/32MB/4,3GB	217.500

HP 400/670/690 27500/40400/56300

98.08.13. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / Baby / Nagy ATX	*4.000/4.400/10.000*
Alaplap TornadoTX/Gigabyte S2	10.200/14.500
Gigabyte T2/TX3	15.800/16.400
Gigabyte LX3/SLX/DLX	20.900/27.900/45.700
Gigabyte 100MHz BX/BXS	*30.000/45.000*
EDO RAM 8/16/32	1.800/2.700/5.900
SD RAM 16/32/64/128	3.500/6.200/15.300/31.700
SD RAM 100 MHz 32/64/128	*6.800/16.400/32.200*
CD Pana 24/Pana 32	*11.000/11.800*
HDD St 2,1/Q 2.5EL	20.900/22.400
HDD 5.1EL/7.6EL/10.2EL	27.900/41.800/55.800
FDD 1,44/A-drive LS120+lemez	3.000/18.100
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*26.400/38.100/67.200*
MAG 14"/ 15" / 17"	*30.000/36.500/83.600*
VGA S3 64V2 / Virge DX	3.300/4.700
Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP	*13.200/5.800*
Voodoo/ Voodoo II 8MB	*13.200/35.000*
SBPro. comp./SB16/SB64	2.400/5.600/12.000
TB Malibu OEM / Daytona	18.300/32.900
TB Fiji/Montego	72.500/39.600
Matrox Millenium / Mistique	39.100/12.400
Diamond Viper / Monster	14.200/18.100
Írható CD TDK/ Best	*360/320*

BALATI Computers Bt.
BALATI COMPUTERS
1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
Hangkártyák, GSM tartozékok, CD lemezek, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

!!!AMD 6k2-266 + Epox Via VP3 AGP
100MHz (nem ATX)!!! **39.000Ft-tól**

OTP Részletfizetési lehetőség !!!!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek
a
Master-Comp Bt.
professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az
Önök rendelkezésére
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése,
használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szerviz.

Budapesten szállítás háztól-házig!
Korrekt árak!

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet
Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésu ügyviteli szoftverek,
WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.

Telefon: (06-1) 276 - 2257, (06-20) 618 -726, (06-20) 704 - 832

Ismét itt a számítógépes őrület!!!
COMPUTER WEEKEND VI.

1998. szeptember 25-26-27.
NONSTOP

Nyergesújfalun a
Kernstok Károly Ált. Iskolában
Vásár, Csere-bere, Internet, Játék
Géppel vagy anélkül, mindenkit szeretettel várunk.

Info: 06-20 787-987, 06-60 462-592

COMPEX TRADE *SZÁMÍTÁSTECHNIKA*
1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

Nyárvégi Árleszállítás !
COMPEX *BESTmédia* **79,000 Ft** + áfa

- TXPro 1 MB Cache alaplap - 3,2 GB UDMA HDD - Mini Torony ház
- AMD 200 Mhz MMX CPU - 2 MB S3 Virge 3D/DX - 105 g. W95 bill.
- 32 MB SDRAM - 24x CD-ROM drive - dr. DOS
- SB c. 16 bit stereo hangkártya + 90 Watt hangfalpár

Minden PC installált dr DOS -t, JÁTÉKOKAT, vírusirtót
és sok egyéb hasznos alkalmazói programot tartalmaz !

HASZNÁLT 486-os alaplapok+CPU-k, Ram-ok (4/32,1/9,8EDO), HDD-k (80-850 MB), VGA krt-k olcsón kaphatók !

Dungeon
Szerepjáték, kártya és CD-ROM szaküzlet

Heart of Darkness, Unreal, Dune 2000,
Hexplore és a legújabb, legszuperebb programok
még mindig a legolcsóbban
A legtöbb vadi új játék 10,000 Ft,- alatt!
Kipróbálás akár klubtagsági nélkül is!

Ezen kívül szerep- és kártyajátékok
széles választékban!

1073 Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvari Dungeon-ban) Tel: 351-6419

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub
minden szombaton 9-15 óráig várja az
érdeklődőket.

Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ
Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a
Kosztolényi D. térről a 14, 114-es és a Szent Imre
térről a 138-as busszal.

ErniE/OriOn Design

PROCESSZOROK

HÍREK A CYRIX HÁZA TÁJÁRÓL

Az Intel és az AMD verseng az otthoni felhasználók kegyeiért, mindketten a legjobb teljesítményű processzort akarják előállítani. (Mind az üzleti alkalmazásokban mind a játékok terén.) Őket egy bizonyos távolságból kénytelen szemlélni a Cyrix (aminek, mint tudjuk nincs is saját gyára). A Cyrix erényei, az alacsony ár és a jónak mondható teljesítmény az üzleti alkalmazásokban.

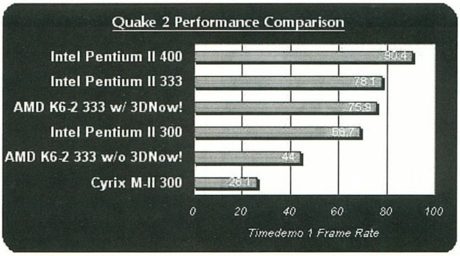
M-II 300

A 6x86 processzor „sikerei" után mindenki azt várta, hogy a cég végre előrukkol egy gyors és erős termékkel, amelyet a játékosok is értékelni fognak. Meg is érkezett a 6x86 MX, de ez sajnos csak annyival volt több, hogy nagyobb lett az órajel és az L1 cache és kibővült MMX utasításokkal. Ez nem volt elég az üdvösséghez. (Pláne, hogy közben megjelent az AMD a K2-vel.) Pontosan egy nappal az Intel előtt a Cyrix bejelentette a a következő generációs 6x86MX-et az M-II-t, amely támogatja a 100 MHz-es FSB-t. Sajnos ez a processzor sem jelent megoldást az FPU problémára, mivel ez is csak egy 6X86MX nagyobb órajellel és új névvel. Egyébként, csakúgy mint az elődeinél a Mhz-jelölése itt sem a valódi órajelet jelenti. (Pl. az M-II 300-nál a 300 azt szeretné jelölni, hogy a teljesítménye egy 300 MHz-es Pentium II-nek felel meg, a valódi órajel 233 Mhz). A beállítható órajelek egyébként 200 MHz (100x2.0), 233 MHz(66x3.5), 208 MHz (83.2.5), 225 MHz (75x3.0), de hivatalosan csak a 233 MHz-es beállítás támogatott. A processzorhoz 2.9 V tápfeszültség szükségeltetik. A 0.35 micronos technológia továbbra is biztosítja a fűtést az egész helységben.

Az üzleti alkalmazásokban nyújtott teljesítményt a következő táblázat mutatja:

Business Application PerformanceZiff Davis Winstone 98 Business	
Cyrix M-II 300 - 66 x 3.5	20.8
AMD K6-2 300 - 100 x 3.0	23
AMD K6-2 333 - 95 x 3.5	23.1
AMD K6-2 336 - 112 x 3.0	24.3
Intel Pentium MMX 233 - 66MHz x 3.5	17.4
Intel Pentium II 300 - 66 x 4.5	21.6
Intel Pentium II 333 - 66 x 5.0	22
Intel Pentium II 400 - 100 x 4.0	25.6

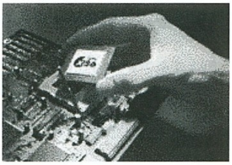
A játékokban a következőképpen produkál (lásd a diagrammot!).

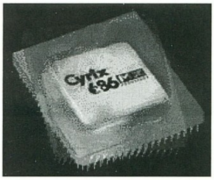


Mindent összegezve az M-II kiválóan alkalmas mondjuk szövegszerkesztésre vagy a neten szörfözni, de mondjuk egy kis Quake szóba sem jöhet. A 95$-os ár azért mellette szól mindaddig amíg az AMD alá nem megy.

MXi

A Cyrix a MediaGX utódjának szánja a címben szereplő MXi processzort. Mint elődje, ez is olcsó és alaplapra integrált lesz. Ez lesz az első olyan CPU amelyikbe integrálják a 2D/3D grafikai vezérlést és a DVD dekódert. Csakúgy mint az alább ismertetésre kerülő Cayenne processzor, új pipelined FPU és MMX egységet tartalmaz, amely 15 új multimédia lebegőpontos műveletet tud értelmezni (ezeket MMFP-nek nevezik). A proci alkalmazza az új technológiákat, úgymint SDRAM kontroll, AGP. A készítők szerint kétszeres AGP teljesítményre lesz képes mint egy Pentium II (?). A 3D-s rész által ígért effektusok: bi-linear és tri-linear filtering, Alpha blending/fog, Gouraud shading, MIP mapping és Z buffering. Ezentúl szoftveresen kompatíbilis lesz a D3D-vel és az OpenGL-lel. A teljesítménye (a 3D-s részé) 2 millió háromszög/másodperc körül lesz. 64 Kbyte belső cache-t fog tartalmazni, 0.25 micronos technológiával fog készülni. 300 és 400 MHz-es változatban fog elkészülni (ez a Pentiumhoz viszonyított érték, lásd fent!) az év vége felé.





CAYENNE

A Cayenne a Cyrix következő generációs processzora. Az ígéretek szerint végre búcsút mondhatunk a gyenge lebegőpontos számolási teljesítménynek, és ez lesz az első processzor, ami sebességben és teljesítményben felülmúlja az Intel Pentium II procikat bármilyen 3D-s alkalmazásban. . A fentebb is emlegetett 15 új MMFP utasítással gyorsabb 3D grafika, DVD lejátszás és 3D hang előállítás érhető el. A siker kulcsa, hogy a Cayenne egy órajel ciklus alatt négy lebegőpontos utasítást tud végrehajtani. Ez az eddigi legnagyobb – 1 GFLOP – teljesítményt jelentheti az asztali PC-k világában. (A dual FPU bizonyos műveleteket – amelyeket sokat használnak például a lighting effekteknél 3D grafikában- akár ötször is gyorsabban tud elvégezni, mint a Pentium II.) Elérhető akár a 10 millió háromszög per másodperces megjelenítés is. (Hiszem ha látom…)

JALAPENO

A Cyrix alternatívája a Mercedre a Jalapeno kódnevű processzor. A teljesítménye állítólag egy 600 MHz-es Pentium II-nek felel majd meg. Több érdemleges adatot nem nagyon lehet még tudni róla, az illetékesek elég ködös válaszokat adnak.

INTEL

Megváltoztak az Intel tervei, bizonyos processzorok, mint a Xeon vagy a 450 MHz-es Pentium II hamarabb jelennek/jelentek meg. A módosított táblázat a következő:

'98 3. Negyedév		'98 4. negyedév	'99 1. negyedév	'99 2. negyedév	'99 2. félév	2000
						Merced
					Cascades 6xx MHz0.18 µ technológia133 MHz FSBw/256 kB L2 cache	
				Tanner 5xx MHz2MB, 1 MB, 512 kB CSRAM L2 Cache100 (/133 ?) MHz FSBBemutatása 1999 március (Intel szerint)		
	Pentium II Xeon 400-450 MHz, 2MB, 1 MB, 512 kB CSRAM L2 Cache400 MHz w/512 or 1024 kB L2 Cache, Megjelenés: '98 június 29450 MHz w/512tor 2048 kB L2 Cache, Megjelenés: '98 augusztus/Szeptember					
				Coppermine 533 - 6xx MHz0.18 µ technológia 512 kB BSRAM L2 Cache 133 MHz FSB		
			Katmai 450, 500 MHz		Katmai 5xx133 FSB ?	
Pentium II 350-400 MHz	Pentium II 350-450 MHz450 MHz Megjelenés: 98' augusztus 24.					
Pentium II 266-333 MHz	Pentium II 266-333 MHz					
Celeron 266 (Covington Core)	Celeron 266-300 MHzMegjelenés: '98Június 7. (Covington Core)	Celeron 266-300 MHz,Celeron 300 'A', Celeron 333 MHz, 128 kB L2 Cache (Mendocino Core), Megjelenés '98 augusztus 24	Celeron 300 'A' - 366 MHz, 128 L2 Cache, 66 MHz FSB(Mendocino Core), 366 MHz Megjelenés '99 február		Celeron 300 'A' - 400 MHz 128 kB L2 Cache, 66/100 MHz FSB(Mendocino Core)	
			Socketed Celeron 300 'A' - 366 MHz w/128 kB cache		Socketed Celeron 300 'A' - 400 MHz w/128 kB cache	
Pentium MMX 200-233 MHz						
mobile Pentium II 233-266 MHz	mobile Pentium II 266-300 MHz		mobile Pentium II 266-333 MHz			
mobile Pentium MMX 166-266 MHz						

Slot M CPUs
Slot 2 CPUs, 100 MHz front side bus
Slot 1 CPUs, 100 MHz front side bus
Slot 1 CPUs, 66 MHz front side bus
New Celeron Socket, 370pins
Socket 7 CPUs, 66 MHz system bus
Mobile CPUs, 66 MHz front side bus

Hangkártyák

Aureal Vortex2

Az Aureal (lásd A3D) bejelentette a következő generációs audió processzort, a Vortex2 PCI-t. Ez lesz az első olyan processzor, amely elég erővel rendelkezik, hogy eleget tegyen az A3D 2.0 technológia követelményeinek. A teljesítménye duplája az elődjének. Az A3D és a DirctSound3D kompatibilitás mellett újítás a Wavetracing technika, amely hallhatóvá teszi a hang visszaverődéseit a környezetről, pl. a falakról. Egyszerre akár 320 hangot is meg tud szólaltatni, új megoldást kínálva a MIDI-lejátszásra. Tartalmaz egy hardveralapú grafikus equalizert is. Támogatja a négy az 5.1 vagy a 7.1 hangszóró rendszereket is.

Sound Blaster 128 PCI

A Creative Technology Ltd. bemutatta a (szerinte) első komplett audio rendszert a DirectSound 3D-re. A multi-channel surround sound megoldás összetevői: a Sound Blaster PCI128 hangkártya és a Cambridge SoundWorks(R) PCWorks FourPointSurround hangszóró rendszere. (A rendszer négy hangszóróból és egy mélynyomóból áll.) A csomag ára 149 $ lesz. Jár hozzá a Battlezone 14 szintet tertelmazó OEM verziója. A Sound

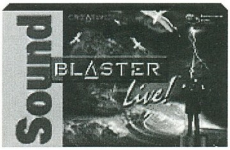
Blaste kompatibilitás a DOS-os játékokkal, nem lehet kérdés. Mint a 128-as szám is mutatja, a kártya 128 hangot tud egy időben produkálni. Tervezik, hogy egy későbbi upgrade-del a kárty már támogatni fogja az EAX-ot is (Environmental Audio Extensions), amely az alább ismertetésre kerülő Sound Blaster Live!-hoz lett kitalálva.

Sound Blaster Live!

A Creative Labs új kártyája minden téren nagyon meggyőző

paraméterekkel büszkélkedhet. Lássuk ezeket pontokba szedve!

Hollywoodi minőségű audio visszajátszás: A Sound Blaster Live! kártyát azzal az E-mu Systems, Inc.-



vel karöltve készítették el, amelynek mintavételezési és hangszintetizáló technológiáit több ismert hollywoodi stúdió használta már fel zenei és filmprodukciók készítésénél. A mellékelt digitális I/O kártyával az SB Live! felveszi a versenyt a jobb mozikkal is hangminőség terén. A -120 dB-es zajszint mindeddig ismeretlen volt a PC-s világban.

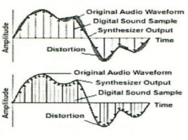
Erőteljes hangelőállító engine: A kártya szíve az EMU10K1 chip, ez a jelenleg elérhető legerősebb audio processzor. Az chip az advanced signal processing (minden jel 32 bites, 48 KHz-es 8 pontos interpolációt használva) mellett, real-time effektusokat is nyújt: Reverb, Chorus, Flanger, Echo és Pitch Shifter. Egy ilyen sokat nyújtó effekt processzor akár 500 $-ba is kerülhet.

Environmental Audio (környezetre érzékeny hang): Az SB Live! a létező 3D hangelőállítási technikákat megfejeli a mélység és a realitás érzetével. Az előre elkészített beállítások, mint terem, barlang, víz alatt alkalmazhatók bármilyen játéknál vagy alkalmazásnál. A kedvenc zenédet az egyik pillanatban egy szobában hallgathatod, míg a másikban egy koncertteremben. A környezeti beállításokkal a játékokba élet lehelhető!

Több hangszóró kimenet: A

hangkártya négy hangszórót támogat. Lehetőség van annak beállítására, hogy a CD Audio, a WAV vagy a MIDI hang honnan szóljon. Például egy 3D játékban beállítható, hogy a CD soundtrack a hátsó hangszórókon szóljon, így

a zene a háttérből szólhat. A



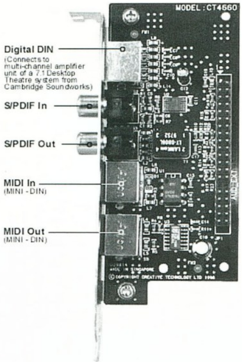
támogatott hangszórók számát a jövőben 8-ra növelik.

Digitak I/O Audio kiegészítő kártya: Az SB Live!-val együtt adott kártya tulajdonságai kimagaslóak, minősége kiváló. Egy ilyen tudású kártya 500 és 1000$ között mozog. Rendelkezik S/PDIF I/O és MIDI I/O kimenetekkel. Az S/PDIF kapcsolat lehetőséget ad arra, hogy olyan egységeket kapcsoljunk rá, mint pl. egy DAT lejátszó. Összeköthetjük a CD-ROM drive-ot is ezen a kimeneten keresztül a hangkártyával (ha a drive rendelkezik S/PDIF-fel), így a legjobb minőségű hangot produkálhatjuk. A MIDI interface a zenészek számára lehet hasznos. Egy digitális DIN csatlakozó is található még a kártyán, ez szolgál majd a jövőben a nyolc digitális hangszóró csatlakoztatására.

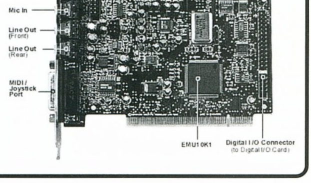
256-Voice Music Synthesis: A Sound Blaster Live! 256 hangot tud egyszerre előállítani, ezzel pl. gazdagabb MIDI hangzás érhető el. A rendszer memóriáját használva 2 4 vagy 8MB-os E-mu SoundFont hangminta-készletet tölthetünk be.

Environmental Audio Extensions™ (EAX™) és egyéb szabványok támogatása : Az EAX -et a Microsofttal és egyéb cégekkel dolgozta ki a Creative Labs. Több mint száz szoftverkészítő cég dolgozik már olyan programon amely használja az EAX-et, ezek termékei közül 30 már megjelenésre vár. Az Unreal pedig már megjelenésekor támogatta az EAX-et. A kártya egyébként támogatja a Microsoft DirectSound és DirectSound3D technológiákat is.

Sok-sok mellékelt szoftver:A kártyához mellékelt szoftverek



között lesznek játékok és egyéb alkalmazások, melyek együttes értéke meghaladja a 100$-t is.



Vegyes felvágott

1 GB memória

A szakértők szerint 2001-re a PC-k memóriája 1GB lesz. Emlékezzünk csak! A korai 80-as években egy Commodore 64 memóriája 64 Kbyte volt. Akkoriban ez „gigantikusnak" tűnt. 15 év alatt a növekedés 100000 százalékos volt! A napokban a Hitachi bejelentette, hogy elkezdi gyártani az 512 MB-os és az 1GB-os memória modulokat a következő hat hónapban. Emellett elkezdi árulni a következő generációs 256 megabites DRAM chipeket. Az 1 GB-os modulokat 36 256 megabites DRAM-ból rakják össze.

Cirrus Logic CD-RW chipek

A Cirrus Logic Inc. két új CD-RW chipet jelentett be. Az új

chipekre (CR3470/75) épülő CD-RW drive-ok gyorsabbak lesznek mint a Zip-drive-ok. A 40x-es olvasási sebesség - a 10x-es írási sebesség mellett – a leggyorsabb CD-ROM olvasók sebességét nyújtja. A CR3475 emellett még a DVD lemezek olvasását is lehetővé teszi.

Creative videokamera

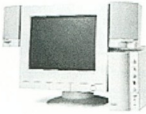
A Creative új színes asztali videokamerát jelentett be, mely

mindössze 79$-ba fog kerülni. A Video Blaster WebCam II-t, mint a neve is mutatja Internetes kommunikációra tervezték. A termék USB kompatibilis, jár hozzá a kamerához igazított Polaroid PhotoMAX szoftver (Ezzel tehát a kamera fényképeket is készíthet.).

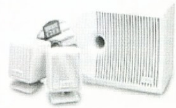
Miért is jó egy igazi hangszóró-rendszer?

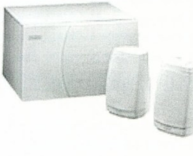
Manapság a játékosok egyre több felszerelést vásárolnak a játékokhoz, úgymint 3D gyorsítót, Force-feedback joystickot, Gamepadot stb. Van a cuccoknak egy nagyon fontos összetevője, egy jó hangszórórendszer. Miért is fontos ez. Már van hangszóróm, minek nekem másik? Ezt kérdezhetik legtöbben. De milyen?

Csakúgy mint a többi hardware a hangszórók is óriási fejlődésen mentek keresztül. Elmúltak már azok az idők amikor a 640 Kbyte RAM és 2 MB HDD igényű játékok elpittyegtek valahogy. De sokaknak még ugyanolyan hangszórói vannak, mint akkoriban, erre valahogy sajnáljuk a pénzt. Pedig a hang éppen olyan fontos összetevője a játék hangulatának, mint a grafika. Milyen egy jó hangszórórendszer? Elég a



meglévő hangszórók mellé egy mélynyomót vásárolnunk? Nem hinném. Minden hangszórócsomag úgy van összeállítva, hogy a részek tökéletesen illeszkedjenek egymáshoz. De kell egyáltalán mélynyomó? Nos aki még nem hallott ilyet, nem is tudhatja, hogy a mély hangok milyen sokat dobnak a hangulaton. Milyen a jó hangszórópár? Nem érdemes olyat választani amelyen egy kicsit hangosabban hallgatva kedvenc CD-nket már torz lesz a hang. A teljesítmény legyen kb. 8 és 20





Watt között hangszórónként. Kitől érdemes ilyesmit vásárolni? Például az Altec Lansingtól, a Labtec-től stb.

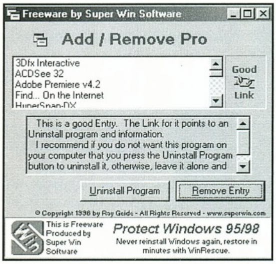
Lóti

Utility

E' HAVI SZEMEZGETÉSÜNK

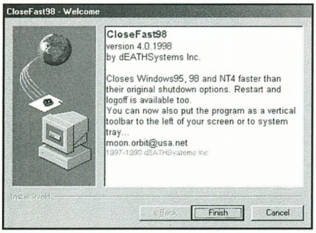
ADD/REMOVE PRO

A Windows egyik nagy hiányossága, hogy az Uninstall nem igazán működik, sok minden szemetet fent hagy gépünkön. Persze ez a trehány programozók hibája, egy kis odafigyeléssel biztos jobban is meg lehetne írni a programokat. Ez a kis utility részben megoldja a gondjainkat, hiszen a fent hagyott bejegyzéseket is ki lehet vele törölni, amiknél abszolúte nincs uninstall. Persze ez is csak egy felületi kezelés, nagyon sok eredményre ne számítsunk.



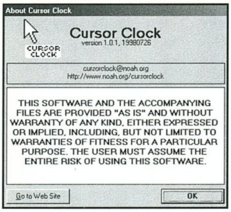
CLOSE FAST 98

Kínszenvedés lehet, amikor is a Windows lezárására hosszú perceket várunk, mert teljesen elszemetelődött a memória, meg mindenféle egyéb ok miatt, amit senki se tud igazán. Nos, ez a utility a fájdalommentes és főleg gyors lezárást segíti elő. Használatánál azonban vigyázzunk, lehetőleg olyan gépen, ahol előtte valami fontos munkát végeztünk, csak kellő körültekintéssel használjuk.



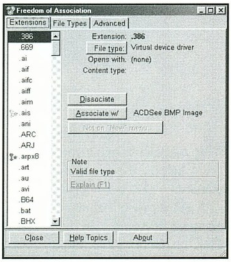
CURSOR CLOCK

A gépezés közben száll az idő, ezt mindenki tudja. Nos, ugyan a Windowsban már állandóan láthatjuk a kis órát a jobb alsó sarokban, azonban ha azt akarjuk, hogy állandóan a szemünk előtt legyen a pontos idő, akkor nincs más dolgunk, mint felinstalláljuk gépünkre a Cursor Clockot és szó szerint állandóan az orrunk előtt lesz a pontos idő.



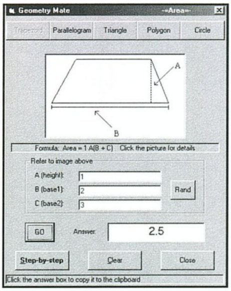
FREEDOM OF ASSOCIATION

El sem tudnánk képzelni, hogy egy rendesen működő és nem is agyoninstallált Windows milyen sok asszociációt tartalmaz, melyek az egyes file típusok és kiterjesztések kezelésének a módját és mikéntjét tartalmazzák. Nos, a Freedommal mindezek a dolgok elérhetővé és módosíthatóvá válnak, hiszen itt belepiszkálhatunk mindenbe. Össze-vissza cserélgethetjük és megszüntethetjük a bejegyzéseket kedvünk szerint.



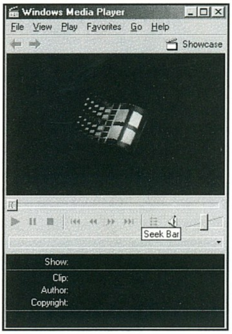
GEOMETRY MATE

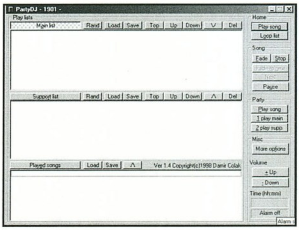
A geometria és trigonometria tanulásában nagy segítségünkre lehet ez az egyszerű kis programocska, mely a megadott paraméterek alapján kiszámolja a helyes értékeket, vagy éppen leellenőrzi az általunk beírtakat. A grafikai ábrázolás segítségünkre lehet a megértésben és a tanulásban. Sajnos a SH verzió eléggé le van butítva, akik egy kicsit is komolyabban kívánják használni a programot, azok számára ajánljuk a regisztrációt.



WINDOWS MEDIA PLAYER

Ez a kedves kis lejátszó program szinte minden audio és video formátumot képes felismerni. Megbirkózik a kedvelt MP3 formátumokkal is. Talán csak egy hiányosságot találtam benne, a VIV ismerete nagyon jó lett volna. Egyébként a Windowshoz remekül illeszkedő (nem is csoda, hiszen Microsoft termék) kis programocska felépítésével és könnyű használatával remek alternatívát kínál.



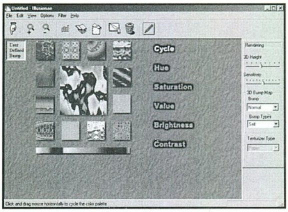


PARTY DJ

Egy party nélkülözhetetlen feltétele a jól kevert, változatos muzsika. Nos, az eddigi MP3 listerek csak egy fajta beállítást tudtak egyszerre megjegyezni, de mostantól ez másként van, hiszen itt van ez a remek program. Egyszerre több listát is beállíthatunk, többfajta rendszer szerint válogathatjuk a zenéket. Lehetőségünk van áttűnések beállítására is. A program remekül adminisztrálja a lejátszott zenéket, melyeket természetesen visszakeverhetünk, ha nagy volt a siker.

ILLUSIONAE

A nagytestvér Photoshop egyik pluginja tudott hasonló dolgokat, különféle letárolt textúramintázatok alapján random generálni egy másik mintázatot. A végtelenségi folytatható variálásnak szinte semmi nem jelent korlátot, az alapmintázatok nagyon széles skáláját kapjuk a programhoz. A különböző funkciókkal (pl. világosítás) tovább fokozhatjuk a dolgokat. A hab a tortán a színpörgetési lehetőség, így már tényleg nagyon sok variáció érhető el.



SET ME UP 98

Nem tudom, ki hogy van vele, de én nagyon csípem az olyan programokat, amelyek egy halom rendkívül hasznos és persze haszontalan dolgot rejtenek magukban. Nos, ez az utility tipikusan ilyen, hiszen a fontnézőtől kezdve a CPU monitoron át a hardware jellemzők kukucskálásán át minden megtalálható benne. Az ember olyan sokáig el tud játszadozni egy ilyen aprósággal, hogy az szinte hihetetlen. A hasznos kis gyűjteményt ajánlom mindenkinek, nem fogtok csalódni benne.

Bear™

3D generációk

A 3D GENERÁCIÓ EGY OSZTÁLLYAL FELJEBB LÉP?

Az egész iromány egy Anand Shimpitől, a webszerte ismert hardver-tesztertől származó mondással szeretném nyitni: "A jó dolgok azokhoz jönnek el, akik tudnak várni rájuk." (ez saját, a tartalmi lényeget visszatükröző fordítás).

Ez egyrészt lefedheti azt, hogy bizony legtöbbünknél idő szükségeltetik ahhoz, hogy az egy-egy komolyabb hardver-upgrade-hez nélkülözhetetlen pénzösszeget összegyűjtsük - másrészt vonatkozhat kissé távolabbi, elvontabb célokra is. Talán úgy tudnám ezt a kissé misztikus utolsó mondatot feloldani, hogy felteszek egy kérdést: Mit fogadjunk el a piactól? Persze 3D hardverre kihegyezve jelen esetben, ha már benne van a címben...

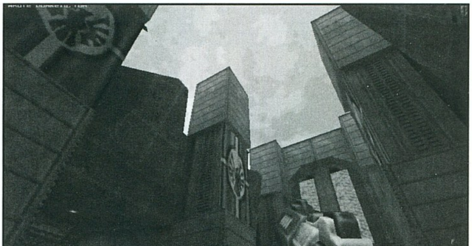
Az egész cikket úgy akartam kezdeni, hogy ugyan már, minek lecserélni a jó öreg Voodoo 1-es kártyákat most, még jól muzsikálnak a mostani (július vége) játékokkal. A SiN demóval nem is voltak különösebb gondok, bár a 15-18 fps körüli teljesítmény a P200/96/V1 gépen már kisebbfajta figyelmeztetés volt - mindenesetre játszható volt az anyag. Ekkor jött a feketeleves - fel merészeltem lőni ezen a konfigon az Unrealt - persze elővigyázatos duhaj lévén a legótvarabb engedélyezett felbontásban (512x384), low audio és video beállítások mellett. Ennek köszönhetően nem 10- fps értékeket kaptam, hanem olyan 10-12 körülieket. Kösz. Utólag megtudtam, hogy lehet ezen még némileg javítani mindenféle belső érték megváltoztatásával, persze akkor se nagyon jönnék ki a 15-ből - egyszóval a deathmatch-et mindenképpen elfelejthetném (más kérdés, hogy egyelőre ennél a játéknál amúgy is is jó bugos a dm rész). Szóval ha játszani is akartok a következő fél évben bármi first person shooterrel, akkor ne Voodoo 1-ezzetek (pláne, hogy az Unreal engine-re ráhuzott Duke Forever készítői 15-20 százalékkal magasabb gépkövetelményt kérnek, mint az Unreal naturalnél - 1999 elejei anyag).

A pénzügyileg meglehetősen lehangoló bevezető után most kicsit váltok, és rátérek a cikk valódi témájára - mert az bizony elég gyenge muzsikálás lenne, ha a T. cikkíró a saját low-end (sajnos) gépéről siránkozna itt oldalhosszat.

Egyszóval úgy néz ki a dolog, hogy a 3D-s megjelenítést gyorsító chipek/setek (amiket a játékosoknak szántak) tervezői eddig főleg a raszterizáció (a pixelek aktuális megjelenítése) felpörgetésében gondolkodtak - ennek a trendnek a kicsúcsosodása a Glaze 3D-vel várható, ahol már fotorealisztikus módon gyilkolászhatjuk majd egymást – feltéve, ha bírja a procink táplálni a videokártyát elég adattal. De nem fogja tudni.

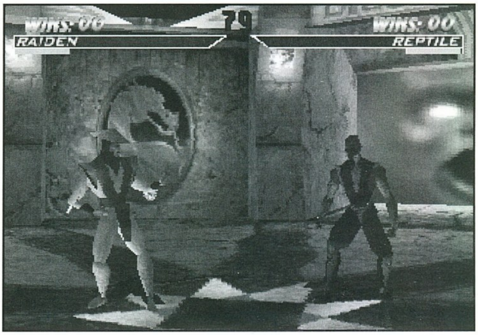
Erre a problémára már réges-rég rájöttek az iparágban fejlesztők, ennek eredményeképpen elkészültek azok a megoldások, amelyeknél a grafikus kártyán külön processzor volt felelős a raszterizációért (illetve annak gyorsításáért), míg egy másik dedikált chipnek a geometriai adatok számolása volt a feladata. Gondolom, többen közületek már hallottatok olyan produktumokról, mint a Diamond Multimedia Fire GL3000-es sorozata, melyen a 3Dlabs Delta geometria procija dolgozik. Ezeknek a kártyáknak egy nagy hátrányuk van: az áruk (az utóbb említetteké olyan 800 USA dolcsitól indul). Ezt a legtöbb játékos nem tudja/tudná megfizetni - itt azonban van egy komoly ellentmondás: ugyanis az új játékok nagyon rövid időn belül már ilyen áron megvásárolható teljesítményt várnának el. Megoldás? Lesz. Ahogy a Forma-1-ből is lecsordogál egy halom dolog a köznapi autózásba - megfizethető áron -, úgy a profi grafikából is csurran a gamereknek.

Már egy ideje kering a neten a hír a Fujitsu Pinolite geometria chipjéről, mellyel



Mivel nem szeretnék sokkal lemaradni Anand mögött (bár az a gyerek eszméletlen penge agyban....), ezért megosztok veletek egy életbölcsességet, amelyet mostanában olvastam: "Minden ember kétféle dolgot vonz magához élete során: azt, amiben hisz és azt, amitől fél". Ez természetesen vonatkozik az élet minden történésére, de hogy alkalmazhatjuk ezt a mostani témánkra?

Sehogy. Én mindenesetre azt mondom, hogy a legoptimálisabb upgrade szintet és időpontot mindenkinek saját magának kell megtalálnia, miután szorgalmasan végigolvasta az objektív leírásokat az adott cuccokról. Magyarul ne a reklámok vagy mindössze egy leírás alapján döntsetek, mert lehet, hogy az az egy éppen egy fizetett típusú. Csak a tájékozott vásárló lesz igazán elégedett vásárló. Esetleg igen nagy szerencsével ez az állítás megdőlhet. Hosszú távon ez azt jelenti, hogy a vásárlói igényességet kezdi felfogni az eladói oldal, és kevésbé nézi hülyének a pult túloldalán állót, megpróbál neki még testre szabottabb megoldásokkal és minőségi cuccokkal 'kedveskedni'.



a Hercules Thriller Conspiracy névvel akar(t?) kártyát megjelentetni (ahol ez utóbbi chip a Rendition V2200 raszterizáció-gyorsítóval állna párban). Mostanában pedig a Mitsubishi is hallat magáról, hasonló processzor okán. Ezek a chipek megfizethetőek lesznek, legalábbis ez a cél. Itt szeretnék valamit tisztázni : a Voodoo 2 chipset hardveres háromszög-előkészítése (körülbelül így sikerült lefordítanom a hardware triangle setupot) nem vethető össze ezekkel az új megoldásokkal.

A probléma egyébként izgatja a 'bejáratott' fejlesztők fantáziáját, hisz Ryan S. a 3Dfx Interactive-től olyan irányú kijelentést tett, hogy fontosnak tartják ennek a kissé ellentmondásos helyzetnek a feloldását. Elképzelhető tehát, hogy dolgozgatnak valamin a fiúk ilyen irányban - mint ahogy ez elképzelhető a többiekről is, mint pl. nVidia, S3, akikről tudni lehet, hogy már fejlesztik saját geometriai procijukat, de legalábbis megoldásukat. A kérdés csak az, hogy mikorra jutnak ezek a dolgok szilikon stádiumba. Az valószínű, hogy jövő év közepéig nem nagyon. Ha azonban igen, akkor az nagy érvágás lesz az Intelnek. Nem igényel agysebészi tudást annak kikövetkeztetése, hogy ha a grafkártyánk elvégzi az összes - de tényleg szinte az összes - megjelenítési munkát, akkor a CPU bizony lazán koncentrálhat az egyéb 'játékelemekre', mint pl. mesterséges intelligencia stb. (Azt csak zárójelben teszem hozzá, hogy jövő év közepére már valószínűleg a hanggal sem kell túl sokat bíbelődnie a fő procinknak, hisz olyan 3D hanggyorsítók vannak már most is a piacon, melyek onborad DSP procijának számolási kapacitása felér egy Pentiuméval). Ezekhez az egyéb játékelemekhez azonban - egyelőre - nem kell majd mindenkinek megvennie a legújabb 4-5-600 MHz-es PII-t (meg ami jön), hanem maradhat a régebbi PII-sénél, különösebb játékbeli teljesítményvesztés fenyegetettsége nélkül. Talán érthető, hogy miért nem hírlik a processzorgyártó mamutról, hogy dolgozna egy geometria procin - mert ha ezt tenné, kicsit a saját hasába vágná a kardot, de legalábbis a kötőtűt.

Summa summarum: ezek a geom megoldások nem fognak egyhamar a fejünkre esni, még lassabban a gépünk AGP vagy PCI slotjába - addig talán legértelmesebb várni a jövő év elejéig, amikor már kellőképpen olcsók lesznek a single board 16 megás V2-SLI kártyák - befektetés/érték- és teljesítményállóság szempontjából ezek lesznek valószínűleg a legoptimálisabbak (most nem viccelek, az tény hogy még a nagy áresések után sem lesz halál olcsó egy ilyen megoldás, de ha még jövő nyáron is akarsz egy repszimmel játszani - nem képregény lapozgatás stílusban - akkor elkel majd egy ilyen). A további fejlesztések megvételéről talán majd 1999 nyara után kezdhetünk el gondolkodni.

Azt hiszem, több 3D grafikáról szóló cikket most nem írok egy ideig, már nem nagyon van olyan, amit ne írtak le volna x-szer.

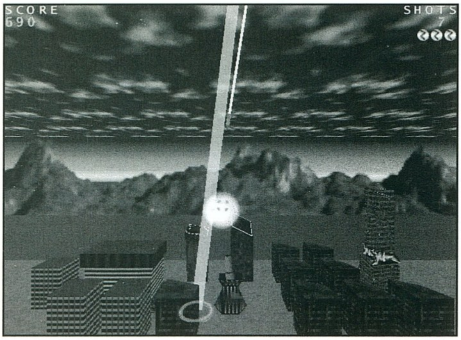
tigriske

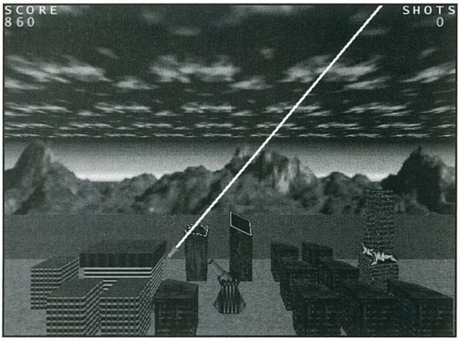
Egészen az utóbbi időkig sajnálatos módon nem sok 3D-s Shareware alkotással találkozhattunk, és azok, amelyek eddig megjelentek, hát bizony jórészt csak Doom-utánzatokban merültek ki. Na jó, azért voltak egészen figyelemre méltó alkotások például a Polypoly (PC-Guru 98/5), autó (terep.exe) s tb. Szerencsére idén nyáron, az eddigi hagyományoktól eltérően, egyszerre három elég színvonalas 3D-s program is megjelent. Lássuk ezeket.

Missile Command 3Dfx

Voodoo1 és Voodoo2-es kártyával rendelkezőknek ajánlható ez a hagyományos ún. "város megmentő" játék. A játék, gondolom, mindenki számára ismert, irányítása is egyszerű, hisz jórészt csak az egerünkre kell hagyatkoznunk. A program grafikája és hangeffektje sajnos kicsit középszerűre sikeredett, és nem igazán érvényesülnek a Voodoo lehetőségei, mindenesetre az első 3Dfx-es shareware játék címmel dicsekedhet. Indítási paraméterek a -noddraw és a nosound lehetnek.

www.cyberramp.net/~scandret





Galactic Patrol 3D

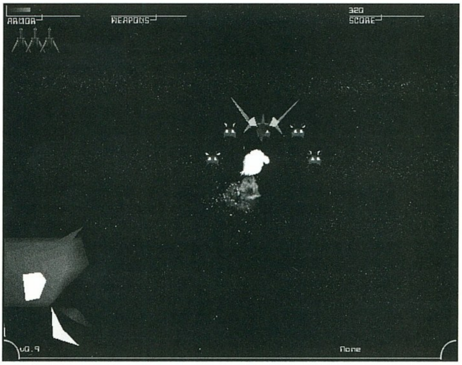
Szereted a klasszikus shoot 'em up játékokat? Szívesen emlékszel még a Space Invaders, Galaga, Phoenix, netán a Galaxian játékokra? Ha igen, akkor látogass el hozzánk. Nos, valahogy így kezdődik a Monkey Byte Games Internetes meghívása. Ez a csapat egyébként arra gondolt (igen dicséretes módon), hogy sorra felújítja a 80-as években oly nagy sikernek örvendő "space shooters" játékokat. Természetesen ezek mellett az oldalaikról letölthetőek az eddigi legsikeresebb "early 80'" játékok is.

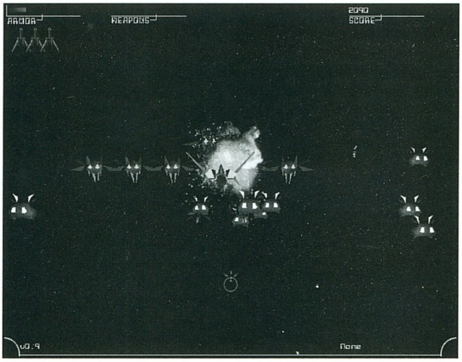
Az első alkotásuk az idén júniusban megjelent 25 szinttel és 300 hangeffekttel rendelkező Galactic Patrol, természetesen mindez 3D-s fejújításban. A játék szinte tökéletes Galaga-utánzat! A 3D pedig azt jelenti, hogy az ellenfelek nem függőlegesen (lefele) támadnak majd, hanem szembe fognak jönni, akárcsak például egy vektoros repülőszimulátornál. Ezt a szimulátoros benyomást a játék során tovább erősítik az igen látványos, élethű robbanáseffektek és az olyan felvehető fegyverek, mint például a célt követő rakéták. A program érdekességei közé sorolható még, hogy egyes szinteken a játék visszavált 2D-be.

Kezelése (egérrel) illetve:
Mozgások - kurzor billentyűk
Space - tűz
Tab - fegyvercsere
Ctrl - második fegyver tűz

A játék hangulata magával ragadó, és amikor az űrhajót mozgatjuk (3D-ben), tényleg az az érzésünk, mintha az űrben mozognánk.

www.mbyte.com





Asteroid Impact v1.0

Sajnos, többnapos próbálkozás után sem sikerült képeket kiszedni ebből a játékból, mindenesetre higgyétek el nekem, hogy egy nagyon szép és nagyon érdekes játékhoz van szerencsénk. Az alapvetően egy DOS-os (SVGA) programban az a feladatunk, hogy a Földet megvédjük a meteoroktól, illetve a támadó UFO-któl. Az űrhajónkat itt is 3D-ben mozgathatjuk az amúgy állandóan forgó Föld körül. Grafikailag érdekes megoldás, hogy megváltoztathatjuk a nézőpontunkat (bal+jobb egérgomb), illetve nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük az egész játékteret (keypad +,-).

Kezelése (egérrel) illetve:
Kurzor bill. - űrhajó irányítása
Ctrl - tűz
Space - megabomba
+ - - a kép nagyítása/kicsinyítése

Bár a játék szerintem kicsit nehézre sikerült, és nagyon hiányolom a fegyverek sokaságát, mégis az SVGA grafika miatt igen látványos program.

www.ultisoft.com

BIKINI POKER

A kártyajátékok ismerői már megszokhatták, hogy a Wyvern stúdió alkotásai igazából csak két téma köré csoportosulnak. Egyiket természetesen a kártyajátékok és

ezek különböző változatai jelentik a másik pedig a lányok, illetve e két terület szerencsés ötvözete például a Strip Poker. Persze Wyvernék arról híresek, hogy jobban kedvelik a szelídebb, pikánsabb megoldásokat (lásd PC-Guru 1998/6 és CD melléklete). Pont ilyen a bikini póker is, hisz a háttérképet leszámítva jórészt csak rajzolt illetve a Swimsuit sorozatban megszokott képekben gyönyörködhetünk. Bár ha regisztráltatjuk a programot, akkor extra kártyákat is betölthetünk...

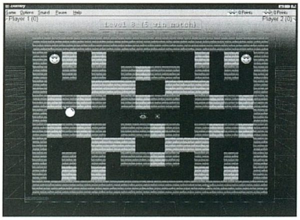
Maga a játék egyébként igen egyszerű, és a viszonylag nagy mérete ellenére (kb. 5,5 MByte) elég kevés animációval és grafikával rendelkezik. Indulásnál a kezdeti tőkénk 1000$, a tétek nagysága pedig 1 és 5$ közt változhat, ez ugyebár legalább 1000 partira elegendő pénzt jelent. A kezdő pókeresek is nyugodtan játszhatnak a programmal, mert a lapcserék után a program villogva jelzi nekünk az értékelhető lapokat.

Talán ami nem tetszett a programban az az, hogy a partik végén ellenfelünk nem fedi fel a lapjait, magyarul nem látjuk, hogy milyen lapokkal nyert a számítógép. Amit ugyebár vagy elhiszünk vagy nem.

wwww.wyvern.com

BOMBY

A Bomber örökjáték. Erre igen meggyőző bizonyíték, hogy csak az idén már több tucat utánzat

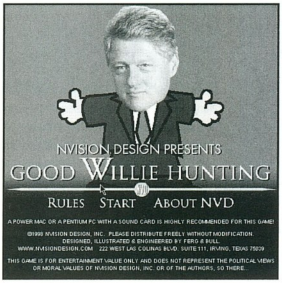


látott napvilágot. Persze ez a rengeteg klón nem azt jelenti, hogy a programozók megpróbálnak valami teljesen újat alkotni, hisz az már nem is lenne Bomber. Az esetek többségében tehát valami pluszt, valami extrát, például editort, szebb grafikát, több játékost, szuper fegyvereket építenek a játékba.

A Bomby hagyományos játék, bár kisebb-nagyobb módosításokkal itt is találkozhatunk. A legszembeötlőbbek talán a viszonylag egyszerű pályák, ilyeneket a beépített pályaszerkesztővel mi is készíthetünk. A program egyetlen és egyben hagyományosnak mondható célja az ellenfelek szétrobbantása az időzített bomba segítségével (innen származik a bomber név). Sajnos az eredeti ötlettel ellentétben az ellenségek felrobbantása után semmiféle tárgyat nem kapunk. Ezt pótlandóan a pályák közepén látható tárgy (általában virág) felszedése után, ha egy kis időre is, de leblokkoljuk, bénítjuk az ellenségeket. A játékkal nyomulhatunk egyszerre akár négyen is, bár az irányítás ez esetben kissé nehézkes.

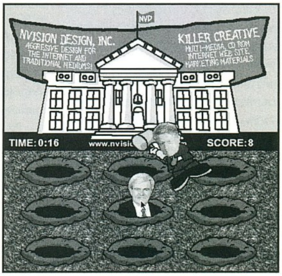
www.muenster.de/~sf

GOOS WILLIE HUNTING



Azt már megszokhattuk, hogyha történik valami szokatlan, extrém dolog a Microsoft illetve Bill Gates körül (Windows98 bemutató, tortadobálás) akkor erre igen gyorsan reagál a nagyvilág. Most nem azokra a jól ismert tv-ből digitalizált képkockákra gondolok, hanem azokra a számítógépes "játékokra" amelyek mintegy kifigurázzák ezeket a történeteket. Szóval ez ma már nem is számít akkora poénnak, ellenben az, hogy magát az amerikai elnököt is kifigurázzák, hát ez már pestiesen mondva, nem semmi. Ez talán annak köszönhető, hogy Clinton elnök lassan bevonul az amerikai történelembe "zipzárgate" néven ismert botrány-álbotránya miatt, mely már több mint egy éve húzódik.

A játék tulajdonképpen azt akarja szimbolizálni, hogy Clinton elnök mennyi támadásnak, buktatónak van kitéve mostanság. Feladatunk abból áll, hogy ezeket a "támadásokat" mintegy visszaverjük, mégpedig egy igen termetes kalapács segítségével. A játékot

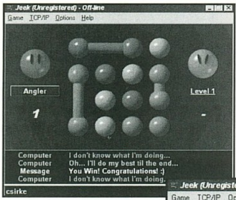


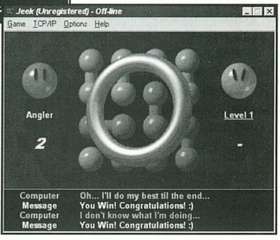
meghatározott időre és pontszámra játsszuk. Ennyi.

www.nvisiondesign.com

Serverbubus

JEEK





Végezetül egy elég egyszerű, de nagyon eredeti táblás játékra hívnám fel a figyelmet. A játék szabálya nem hasonlít az eddig ismert stílusok egyikéhez sem, és talán leginkább, ha egy kicsit erőltetve is, de a póker alapelvéhez hasonlít. Játszhatunk egyedül a gép ellen, illetve (és természetesen) az IP address megadásával az Interneten is. Egy-egy játszma mindössze csak pár másodpercet vesz igénybe, ami azért van, mert a játékszabályt eleve erre a kicsi 4x4-es táblára találták ki.

www.chollian.net/~kwarks/jeek/

Computer Books

ÚJDONSÁGOK

A Computer Books nyár végi kínálatában több érdekes darab található. Lássuk, hogy mit ajánlunk olvasnivaló gyanánt.

Varga Márton

JÁTÉKPROGRAMOK KÉSZÍTÉSE PASCAL ÉS ASSEMBLY NYELVEN

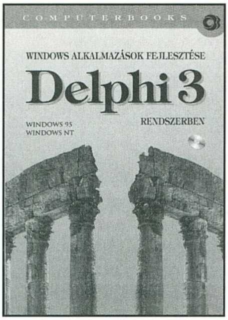
A cím szinte mindent elárul a könyv tartalmáról. Az ötlet nagyon sok számítógépfelhasználó fejében megfordult már, de a megvalósítás szintjére csak nagyon kevesek jutottak el. Az ok egyszerű. Jó és korszerű játékprogramot írni nem egyszerű feladat. Kell hozzá egy jó alapötlet, némi pénz, pár ügyes és kitartó ember, és sok-sok idő. Ez elvileg elég is egy jó kereskedelmi

játék kivitelezéséhez. De mi van akkor, ha saját játékötletünket szeretnénk megvalósítani? Ráadásul nem egy monstre több CD-s alkotásról van szó, hanem egy egyszerűen kivitelezhető logikai vagy ügyességi programról. Nyilván a semmiből nem lehet játékprogramot csinálni, de egy kis grafikai érzékkel és némi programozási tapasztalattal már igen jópofa játékokat lehet csinálni. A könyv ehhez próbál segítséget nyújtani több oldalról is. A könyvben található több egyszerű játék, melyek programkódjának vizsgálatával sokféle trükköt megtanulhatunk. Ezek Pascal nyelven íródtak, és a futási sebesség gyorsítása érdekében assembly rutinokkal lettek kiegészítve. Ezek a rutinok megtalálhatók a lemezmellékleten és eredményesen felhasználhatóak a saját ötletek kivitelezésénél is. A könyv eredményes használatához fontos a Pascal nyelv ismerete.

Benkő Tiborné - Benkő László - DR. Tamás Péter

WINDOWS ALKALMAZÁSOK FEJLESZTÉSE DELPHI 3 RENDSZERBEN

Ez a könyv a haladó felhasználóknak szól, olyanoknak akik ismerik a programozási alapokat, esetleg készítettek is már egy-két kisebb alkalmazást. A Borland Delphi-t ismerők számára nem kell bemutatni ez a hatékonyan

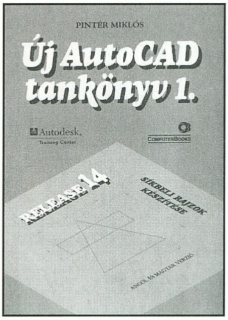


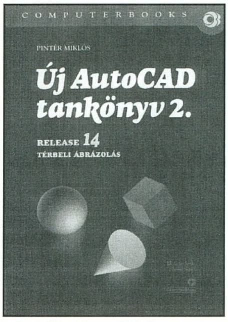
és gyorsan használható fejlesztőeszközt. A könyv a Borland Delphi 3.0-s verziójával foglalkozik, amivel könnyen készíthetünk szinte bármilyen felhasználói alkalmazást Windows 95/98 és Windows NT 4.0/5.0 alá. A Delphi sok dologban hasonlít a Microsoft Visual Basic-jére, gyakorlatilag egy „visual pascal"-nak is felfogható. A fejezetek más és más jellegű problémák megoldására adnak ötleteket, minden fontosabb támakör feldolgozásra került, úgymint az adatbázis kezelés, alkalmazások közötti adatcsere megoldások, ActiveX lehetőségek, multimédia, stb.

Pitér Miklós

ÚJ AUTOCAD TANKÖNYV 1. - 2.

Az Új AutoCAD tankönyv 1. és 2. két különálló kiadványként jelent meg (külön-külön megvásárolható), de mivel a téma azonos, ezért egy fejezet alá vettük őket. A CAD mint kifejezés régóta ismert, a Computer Aided Design (nyers fordításban: számítógéppel segített tervezés) szinte már mindenhol ismert fogalom. Az AutoCAD talán a legrégebbi és legismertebb



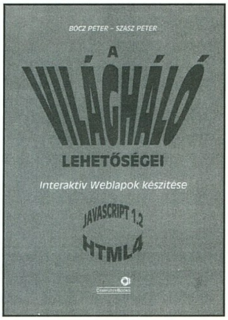


univerzálisan használható tervezőprogram. Segítségével az egyszerű műanyag flakontól a legbonyolultabb gépalkatrészig szinte bármit megtervezhetünk. A Release 14 verzió már olyan sok lehetőséggel bír, hogy egyetlen könyvbe bele sem fér a teljes ismertetése, illetve így két kötetbe szedve sokkal áttekinthetőbbé válik. Az első kötet az alapokkal kezdi. Legelőször a program használatára és lehetőségeire tér ki, sorra veszi a menüpontokat és ikonokat. Itt ismerhetjük meg a grafikai alapfogalmakat is. A tervezés elsajátításához szükséges geometriai ismereteket is újból átvehetjük, hiszen ezeket sohasem árt kicsit felfrissíteni. A második kötet a térbeli ábrázolással foglalkozik. Az alapfogalmak megismerése itt sem maradt el. A testek létrehozásának különféle variációira külön fejezeteket találunk. A könyv vége felé a létrehozott testek minél fotorealisztikusabb megjelenítéséhez kapunk segítséget anyagminták és fényforrások hozzárendelésével.

Bocz Péter - Szász Péter

A VILÁGHÁLÓ LEHETŐSÉGEI

Az Internet és a hozzá szorosan kapcsolódó dolgok ma már mindennaposak. A honlapok fejlődésében hatalmas vátozások történtek, egyre szebb és profibb kivitelű oldalakkal találkozhatunk szörfözés közben. Sokunkban felmerült már saját web-oldal készítésének lehetősége, de ehhez vagy ismerni kell az internetes nyelvjárást (HTML), vagy pedig szerkesztőprogram után kell nézni. Az első változatot választóknak



eddig igen kevés segítség állt rendelkezésre. Ez a kiadvány viszont szinte mindent tartalmaz, amit tudnunk kell az internetről. Legelőször a HTML nyelvvel ismerkedhetünk meg, ez a weblapok leírónyelve. Itt számos példát láthatunk a különféle lehetőségekre, természetesen minta programkóddal. A könyv középső része a JavaScript lehetőségeit mutatja be, itt is találunk példakódokat a megvalósításokra. Legvégül a VRML, a CGI és az SSI ismertetése kerül sorra. A könyvet bátran ajánlhatom minden olyan embernek, akit kicsit is izgat az internet „mikéntje és hogyanja", valamint azoknak, akik indíttatást éreznek saját weboldal készítésére.

SakmaN

INFO

COMPUTER BOOKS
1126 BUDAPEST,
TARTSAI VILMOS U. 12.
TEL.: 375-1564
FAX: 375-3591

Elgondolkodó

ERRŐL-ARRÓL

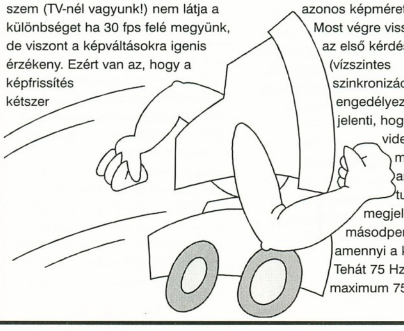
100 FPS avagy kinek jobb a szeme (Tessék mondani, minket itt átvernek?)

E havi elgondolkodómat egyetlen mondatból szeretném levezetni: Egy PII400-as processzorral ellátott gépen, amelyben 2 db 12MB-os Voodoo II van SLI módban összekötve, a Quake2 multi-playerben, egy timedemoval 25 és 135 közötti fps értékeket produkál. Ezt persze nem én állítom, de nem is mondom, hogy hazugság. Ugyanis nem ez a lényeg. És nem is az a lényeg, hogy milyen processzor, milyen grafikus kártya vagy milyen játék, amiről szó van. A lényeg az FPS. (Biztosan mindenki tudja mit is jelent ez a hárombetűs rövidítés, de mivel egy csecsemőnek minden vicc új... FPS avagy frame per second, magyarán képkocka per másodperc. A számítástechnikai szakzsargon, pláne az amerikai, imádja a hárombetűs rövidítéseket...) Szóval visszatérve a mondatra, egy pár kérdést fogalmaztam meg, amelyeket megpróbálok megválaszolni.

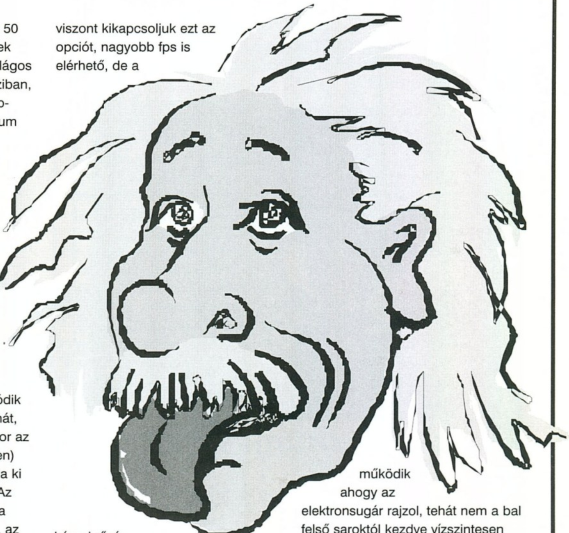
1. Mi a helyzet a Vertical Sync (V Sync)-kel?
2. Az emberi szem meg tudja különböztetni, hogy egy játék 30, 60 esetleg 100 fps-sel fut?
3. Ha egy konfiguráción 135 az FPS az nagyon jó, ha 25 az meg nagyon rossz?
4. A timedemo jó értékeket ad?

1. Lássunk először egy egyszerű TV készüléket. Aki hallott már arról, hogy hogyan működik a televízió az azt is tudja, hogy a TV-k 25 vagy 30 fps-t használnak. Amit nagyon fontos tudni, hogy a refresh rate (képfrissítés sebessége) és a frame rate (FPS) együttesen határozzák meg a kép minőségét. Az emberi szem (TV-nél vagyunk!) nem látja a különbséget ha 30 fps felé megyünk, de viszont a képváltásokra igenis érzékeny. Ezért van az, hogy a képfrissítés kétszer akkora, mint az FPS érték, azaz 50 Hz vagy 60 Hz. (A képfrissítésnek magasabbnak kell lennie egy világos helységben, mint egy sötét moziban, ezért van az, hogy a számítógép-monitoroknál ez az érték minimum 60 Hz, a moziban 48 Hz – a vetítőgép minden képet kétszer mutat meg, 24 FPS-sel- mint tudjuk.) Ne feledkezzünk el róla, hogy a TV-k az ún. interlace technikát használják, azaz egy képkoca esetében, először a páros sorokat jeleníti meg, majd a páratlanokat. Ezzel a módszerrel egyszerre csak fele annyi adatot kell továbbítani. És itt érthető meg a kétszeres képfrissítés! A kép dupla sebességgel (50 vagy 60 Hz) íródik ki, de mindig csak a fél kép. Tehát, ha az egész képet vesszük, akkor az elektronsugár (igaz két menetben) 25 vagy 30 Hz sebességgel rakja ki a képeket. Miért van két érték? Az európai szabványban nagyobb a felbontás, de kisebb az fps (25), az USA-ban az NTSC alacsonyabb felbontással, de nagyobb fps-sel (30) működik. Persze vannak más különbségek is. (Nem tudom, hogy lehet az, hogy állítólag a Playstationnel a Tekken c. játék 50/60 fps-sel megy? Ez a TV-re mondottak miatt elég valószínűtlen, márpedig egy konzolt arra szokás kötni...

De mi a helyzet a PC-k monitorával? Egy átlagos monitorok képfrissítése 75 Hz-es (a jobbaké 100 vagy akár 120 Hz is lehet). Ez azt jelenti, hogy az elektronsugár a frame bufferben tárolt képet 75-ször rajzolja ki másodpercenként, és ez a teljes képet jelenti mivel manapság a monitorok már nem használnak interlace-t. (Ezért kerül egy jó monitor jóval többe, mint egy TV azonos képméretnél is.)



Most végre visszatérhetünk az első kérdésre. V Sync (vízszintes szinkronizáció) engedélyezve, azt jelenti, hogy a videokártya maximum annyi képet tud megjeleníteni másodpercenként, amennyi a képfrissítés. Tehát 75 Hz esetén ez maximum 75 FPS! Ha viszont kikapcsoljuk ezt az opciót, nagyobb fps is elérhető, de a



képminőség romolhat. (Szaggat, csíkoz a kép.) Összegezve: egy átlagos monitoron csak a V sync kikapcsolásával érhető el nagyon magas érték, de a képminőség rovására.

2. Látható e a különbség a különböző fps értékeknél? Mint már láttuk, technikailag tényleg lehetséges akár 100 fps elérése is. De látszik ez? Nos, itt két vélemény ismeretes. Az A játékosnak „átlagos" konfigja van (P2-300, AGP Riva128), B-nek a kezdőmondatban emlegetetthez hasonló „csúcs"-gépe. B szerint igenis képes az emberi szem, hogy megkülönböztesse a 30 és 60 fps-t, sőt van olyan ember aki még a 70-et is képes felismerni. Az A már jóval óvatosabb. Szerinte a helyzet a következő: Vegyük pl. a 60 fps-t. Kirajzolódik a képernyőre az első képkocka és az agy elkezdi ezt a képet megtanulni. De közben már megjelenik a második, így az agy a két képet kombinálni fogja. Ez történik a harmadikkal és a negyedikkel is, tehát egyfajta motion blur (elmosódott kép) érzet jön létre. (Ez olyan, mint amikor a kezünket gyorsan elhúzzuk a szemünk előtt és az agy a kezünk bizonyos pozícióit egybemosva egy folyamatos elmosódott képet közvetít.) Fontos még megjegyezni, hogy a szem és az agy természetesen nem úgy működik ahogy az elektronsugár rajzol, tehát nem a bal felső saroktól kezdve vízszintesen olvassa le a képet. Tehát aki a 60 fps-t látja az az elmosódást értékeli, hiszen ez sebességérzetet ad. Mindenki döntse el neki melyik vélemény tetszik jobban. (Vagy egyszerűen gondoljon a konfigjára!J)

3. A 135 és a 25 fps . Mint már az előzőekből kiderült a 135-nél V sync off lehetett a beállítás. (Természetesen a 25-nél is hiszen ugyanarról a timedemóról van szó.) A két különböző szám, mint azt a legtöbben biztosan tudjátok, annyit jelent, hogy amikor a megjelenítés „bonyolult" (sok játékos sok effekt) akkor 25, amikor egyszerű (kis szobában, egyedül a fallal szemben) akkor 135. A V sync off nagyon jó lehet arra, hogy megnézzük mit tudna teljesíteni a gép, mivel a szemnek jó V sync on beállítás ennek határt szab.

4. Timedemo. Nem mindegy, hogy a játék melyik részét vették fel, mennyi volt az effekt, mekkora és milyen bonyolult volt a kirajzolandó háttér. A timedemók általában egy átlagolt értéket adnak vissza, nos szerintem jobbak azok amelyek megmutatják, hogy melyik a legalacsonyabb érték mivel ez a szűk keresztmetszet, ez a lényeg.

Lóti

Grab

CD ÍRÓ ÉS CD-CHANGER

Halihó mindenkinek!

Ebben a hónapban ismét az IN-WEST Kft. CD-R CENTER üzletéből kaptam két szép egységet tesztelésre.

Az egyik egy IDE-s CD-író, amely alapjaiban változtatta meg véleményemet az ATAPI illesztésű CD-írókról. A másik pedig egy professzionális CD-changer. Köszönöm a leveleket, a szokásos mentegetőzést a válaszok hiánya miatt most inkább kihagynám!

TRAXDATA 4260 PRO PLUS (YAMAHA CD-RW 4001)

No lám, kellett nekem szapulni itten az IDE/ATAPI illesztésű CD-írókat! Most aztán behúzhatom fülem-farkam, mert – a kivétel erősíti a szabályt – olyan ATAPI CD-írót kaptam tesztelésre, amely minden pálmát elvisz, még a SCSI kategóriával összevetve is!

A Traxdata szokásos igényes csomagolásában érkezett az egység, a magyar nyelvű technikai leírás mellett egy IDE kábel, egy Y belső tápkábel, egy üres írható CD, egy újraírható CD, egy CD feliratozó filctoll, és a regisztrációs kártya lapult a csomagban – no meg maga a CD-író, amely gyakorlatilag egy YAMAHA 4001-es modell.

Paraméterei:

-IDE csatolófelület

-6x olvasás

-4x írás

-2x újraírás

Minden létező formátumot támogat, olvasásra és írásra egyaránt.

Az installálás mondhatni pofonegyszerű, mintha egy ATAPI CD-ROM-ot telepítenél. Ügyelni kell arra, hogy lehetőleg Masterként kerüljön valamelyik IDE illesztésre, mert Slave-ként előfordulhat, hogy a vele egy kábelre fűzött Master egység elnyomja a kommunikáció során. Ha IDE vinyóról indul a rendszered, akkor értelemszerűen a Secondary Master illesztés a legjobb neki.

Bootoláskor szabályosan látszik, mint CD-ROM egység, idáig minden rendben van. De ezek után sajnos gáz lehet, ugyanis a CD-író programok közül csak a legfrissebb verziók ismerik fel CD-R egységnek. Az EasyCD Pro a 2.11-es, a WinOnCD pedig 3.5-ös verziótól ismeri fel. Először akkor döbbentem meg, amikor megláttam, hogy az összes létező lemez és szektorformátumot támogatja. Másodszor meg akkor, amikor mindezeket kipróbáltam működés közben is. Le a kalappal! IDE az íróval! Végre ráakadtam egy olyan IDE/ATAPI CD-R egységre, amelynek nincs mit szégyenkeznie SCSI rokonai előtt. Ja igen, viszont az ára – a többi ATAPI CD-R egységhez képest – elég borsos, mondhatni ugyanaz, mintha a Yamaha CD-RW 4260-ast (SCSI) vennénk meg. Viszont cserébe olyan könnyű installációt és kezelést kapunk, amely összehasonlíthatatlan a SCSI-s egységekkel néhanapján előforduló szívásokkal. Végigvittem vele a szokásos szadista tesztírásaimat. Mondanom sem kell, minden akadályt visszakézből, simán vett. Grabbelni ugyan nem túl jól tud, kb. ötszörösen pörgeti a lemezeket Audio formátum beolvasásakor. Úgy vettem észre, hogy kissé hajlamos túlmelegedni három-négy CD beolvasása vagy megírása után, tehát a többi Yamaha modellhez hasonlóan ezt sem ajánlom intenzívebb grabbelésre. Az íráskor termelődő meleg ellen igazából nincs generális orvosság – néha pihentetni kell, vagy kirakni a számítógépház tetejére és fújatni valami ventillátorral. Nagyon jól lehet vele multisession továbbírást végezni, valami hihetetlen módon olvassa be a meglévő session (-ök) könyvtárszerkezetét.

Ami bosszantó, hogy lassan adja ki a tálcát (ez minden Yamaha írónál ilyen sajnos).

A technikai leírás ellenére kipróbáltam Slave-ként is. A WinOnCD puffer kijelzője jól látható módon kiürült egy párszor, gondolom, a Master vinyó a magasabb prioritásával teljesen elnyomta a mögé kötött egység adatátvitelét. Azért a CD hibátlanul elkészült, ezen felbuzdulva kipróbáltam úgy, hogy nem a rendszer vinyó mögé, hanem egy másik merevlemez mellé tettem a Secondary portra szintén Slave-ként. Így már nem voltak gondok (gondolom a rendszer vinyó azért nagyobb adatcserét folytatott, mint a Secondary porton lévő).

Selejtet, hármat írtam vele, mindjárt a legelején, mert – a nagy izgalomban – nem néztem meg a firmware verziószámát. Ez most közérdekű : a Yamaha CD-RW 4001-es IDE-s illesztésű egység az 1.0h-s BIOS-al működik hibátlanul, minden ennél kisebb verziószámú firmware többé-kevésbé bugos, legalábbis az általam látott 4 meghajtó közül 3 nem írt hibátlanul minden CD-formátumot az 1.0c-s és 1.0d-s verziójú firmware programmal. Persze lehet, hogy vannak kivételek – láttam már furcsa dolgokat CD-R egységek BIOS frissítésével kapcsolatban. Akit érdekel az egység teljes technikai specifikációja, annak szívesen elküldöm mail-ben.

Az In-West Kft.-nél ugyanez a Yamaha modell kapható SCSI illesztéssel is (Smart & Friendly néven)

SMART & FRIENDLY CDJ 5016

Akinek a CD cserélős meghajtókról azok a belső, IDE-s illesztésű meghajtók jutnak eszébe, amelyeket sokan használnak mostanában olcsó áruknál fogva, az most egy kategóriával eltévedt. Végül is nem nagyon, csak egy picit. Mi is ez a CDJ 5016? Egy takaros külső SCSI egység, nem tűnik nagyobbnak, vagy többnek egy szimpla külső CD-ROM egységnél. Egyetlen eltérés az előlapján látható 5 gombocska és ugyanennyi narancssárga dióda.

Az üzembe helyezés szabványos SCSI eszközként történik, a SCSI ID és terminálás beállítása után a kábelt a számítógép hátulján található külső SCSI porthoz kell rögzíteni. Bekapcsolás, bootolás, már készen is van. Az előlapon látható öt gomb mindegyike egy-egy CD tárhelynek felel meg – klasszikus jukebox működési elv. Ha valamelyik gombot megnyomjuk, az egység elején lebillen egy kis csapóajtó, és ha az adott tárhelyen nem volt még CD lemez, akkor becsúsztathatunk egyet. A karcolódás elkerülése végett a kinyíló csapóajtó széle finom anyaggal van bélelve, amelyen szinte becsúszik a CD lemez. Az egység rendeltetésszerű használatához engedélyeznünk kell a SCSI host adapterünk beállításaiban a LUN (Logical Unit Number) használatát, hiszen csak így lehetséges, hogy az öt különböző CD tárhely külön-külön betűjelet kaphasson az operációs rendszer alatt, mintha külön-külön meghajtó volna mindegyik. A CD-k behelyezése után szabadon böngészhetünk bármelyiken. Ha áttérünk egy másik korongra, a CD-k pozícionálása kevesebb, mint két másodperc alatt megtörténik – sokszor olyan villámgyors, hogy alig lehet észrevenni. A meghajtó 16x, tehát egy eszközben gyakorlatilag 5 darab 16x meghajtót kapunk, gyors SCSI eléréssel és a külső SCSI egységekre jellemző stabilitással. A külső egységek nem melegszenek fel, külön áramforrásról is üzemeltethetőek és szállításra is jóval alkalmasabbak. Ehhez a meghajtóhoz pedig egy sor olyan szoftver is jár, amely még jobban kiemeli a többi jukebox közül. Az egyik ilyen szoftver segítségével olyan CD-s szerverként üzemelhet,

amelyben 5 CD-nyi anyagot tárolhatunk és olvashatunk, megadott prioritások szerint. A szoftver minden olyan tulajdonsággal felruházza a jukeboxot, amely szükséges ahhoz, hogy akár egy komoly adatbázis tárolóegységeként egy számítógépszerverhez kötve nagy adatátvitellel több lekérdezést egyidejűleg kiszolgáljon. A szoftver segítségével megoldható, hogy az adatküldés hibajelzés nélkül szüneteljen addig az ideig, amíg egy vagy több CD-t kicserélnek a tárolójában. A Smart & Friendly terméke tetszetős dobozban kerül árusításra, a technikai leírás és kábelek mellett egy SCSI lezáró és egy ISA buszos SCSI host adapter kapott helyet, ez utóbbi kiválóan alkalmas akár 6 külső SCSI egység felfűzésére is.

A jukebox mindennapi használata során is kellemes benyomást tett rám. Gyors és pontos. Grabbelni sajnos csak négyszeresen tud, de azt hiszem, ez megbocsátható bűn. Szimplán, minden egyéb szoftver nélkül is működik Windows95 és DOS alatt is, de ilyenkor nem lehet kivenni vagy berakni egy CD-t sem, amíg valamelyiket olvassa a rendszer, mert hibajelzést küld. A saját szoftverével, amellyel meglévő hálózatunkba integrálhatjuk, mondjuk egy szerver mellé, már nem küld ilyen hibaüzenetet, ha menet közben cserélünk CD-t benne – az olvasás viszont ilyenkor is megáll a kivét vagy betét idejének erejéig.

Az átviteli sebessége 12-16x a lemezek minőségétől függően, ami nem rossz érték. DTP-s munkához kifejezetten hasznos segítőtárs, pl. az összes CD-s betűkészletem mindig kéznél volt.

Intelligensebb, több CD-s szoftverek kihasználják a jukebox előnyeit, pl a Microsoft Encarta '98 nem kérte egyenként a lemezeit, hanem meglátta mindkét lemezét a jukeboxban, és attól kezdve bármilyen adatért nyúltam, ő a megfelelő CD-ért nyúlt.

Vájtfülűek részére kellemes hír lehet a Jukebox hátoldalán felfedezett stereo RCA kimenet, amelyen az Audio CD-t hallgatva nagyságrendekkel jobb hangminőség kapható, mint minijackkel.

HELYESBÍTÉS

A múltkori számban a Win95 és CD-ROM meghajtók összebütyköléséről írtam. Ezt szeretném kiegészíteni pár szóval. No, ha a legutóbb emlegetett másodlagos IDE vezérlő is fent van a rendszeren hibátlanul, és mégsem „látszik" a CD-ROM meghajtó, akkor ismét menjünk az új hardver telepítéshez, és telepítsük fel az IDE/ESDI szabványos lemezmeghajtó eszközt. Ez már garantáltam meghozza az eredményt. Ha mégsem, akkor ott más jellegű bug van.

WINDOWS98 ÉS GRAB

Rengeteg levél jön, hogy Win98 alatt nem tudtok grabbelni. Kissé meglep a dolog, mert ezzel a problémával még nem sikerült találkoznom. Nekem minden hibátlanul gurult Windows98 alatt, kezdve a grabbeléstől a CD-írásig. Arra kérek mindenkit, hogy akinek gondja Win98 alatti grabbeléssel, az ne csak a hardver cuccainak paramétereit küldje el nekem, hanem – ha nem a véglegeset használja -, a Win98 verziószámát is. A verziószámot legegyszerűbben úgy tudod megkeresni, hogy az Asztalon jobb gombbal kattintasz a My Computer ikonon, és a felbukkanó kis menüpontok közül válaszd a Properties-t!

A megjelenő ablakban elvileg meg kell találnod a Windows-od verziószámát!

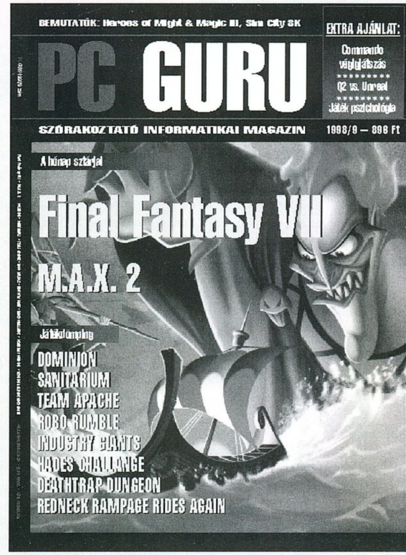
Tényleg nem tudom, miért nem megy a grabbelés Win98 alatt. Talán valamelyik ASPI vezérlő nem jó, amit a rendszer saját maga felrak telepítéskor. Nekem ez úgy múlt el - illetve elő sem jött -, hogy mindjárt induláskor felraktam az Adaptec EZ-SCSI szoftver legfrissebb elérhető verzióját.

LEGKÖZELEBB

Legközelebb a DVD-ket vesszük górcső alá, illetve a jelenlegi helyzet szerint van reményem Ricoh újraíró egység és az új Ricoh CD-R lemezek tesztelésére. Remélem a mostani tesztet olvasva megint kaptatok egy pár hasznos információt. A következő három hónapban biztosan lesz Plextor, Panasonic és Sony CD-író teszt, reményeim szerint alapos kivesézési lehetőségekkel. Adós vagyok még egy általános áttekintéssel a legjobbnak ítélt CD-R márkákkal kapcsolatban is, szóval lesz, amiről írjak!

Sziasztok!
Ppéter
Polcz@freemail.c3.hu

A CD-írót és a jukeboxot az IN-WEST Kft.CD-R CENTER-től kaptuk tesztelésre. Köszönjük! Tel.: 332-0100



Jelen számunk hirdetői:

VIRTUAL WORLD 2
VIRTUAL WORLD 3
GIGABYTE 4
ECOBIT MULTIMÉDIA 38
TRAVELBOX-HUNGARIA KFT. 39
CD GALAXIS 43
WIN COMPUTER 48
GAMELAND 48
NETWORK GAME CENTER 48
ACOMP 49
SVED 66
HARDWEREM 96 66
WIN COMPUTER 66
ATLANTIS ENTERTAINMENT 67
PIXEL MULTIMEDIA 72
HEWLETT PACKARD 73
SPÉCI 88
TRANSAM 88
BALATI COMPUTERS 89
COMPSERV95 KFT 89
ACCELERÁTOR KFT 89
COMPUTER WEEKEND 89
DUNGEON 89
COMPEX TRADE 89
MASTERCOM BT 89
GAMEZ.PGANET.COM 115
AUTOMEX CD CENTER 116

Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

Bard's Tale 2

3. RÉSZ

Nos, meglehetősen régen nem találkoztunk már (legalább volt időm játszani a BT3-mal)! De nem akarok hosszas bevezetőt tartani, vágjunk inkább a dolgok közepébe (akkor esetleg bele is férek a nekem kijelölt oldalszámba)!

DARGOTH'S TOWER (LEVEL 1)

Ez a dungeon Philippiben vár ránk (mint azt a Sage-től tudjuk), és a bejutáshoz szükség lesz a Master Key-re is! Ha már megtaláltuk a várost, nem lesz nehéz eljutni a toronyig...

Az első szinten elég sok csapdát találunk, de nem veszélyes a dolog. Keressük meg a T4 teleportert és máris mehetünk felfelé... Ha jól emlékszem különösebben fontos információ nem volt ezen a szinten, de azért nézzünk csak körül!

DARGOTH'S TOWER (level 2)

Ennek a szintnek is sötét a legnagyobb része, de szerencsére nem túl sok csapdát helyeztek el ezeken a részeken! A középen található területen meg kell keresnünk a termet, ahol a hét szobor őrködik és sorban le kell győznünk őket! Az üzenetek elolvasása után már csak néhány teleporteren kell átverekedni magunkat és mehetünk is felfelé a 3. szintre.

DARGOTH'S TOWER (LEVEL 3)

Térképezés szempontjából ez a szint sem olyan veszélyes, csak arra nem jöttem rá, hogy a DK-i különálló részekbe hogyan lehet bejutni teleportálás vagy PHDO használata nélkül! Mindegy... Rengeteg rejtélyes üzenettel találkozunk, amik nem sokat mondanak (legalábbis nekem nem), míg végül eljutunk egy szájhoz, aki valamit kérdez tőlünk (6N,E2). Fogalmam sincs, hogy honnan lehet kitalálni a válaszokat – örülnék, ha valaki felvilágosítana erről... Mindenesetre van Internetem, így azért megtudtam a helyes válaszokat (Earth, Compassed, Fountain), de nem megnyugtató, hogy nem jöttem rá magamtól...

Ez volt az a szint, ahonnan kezdve az illúziósárkányom AC-je úgy tűnt nem elég alacsony, mert rendszeresen megölték szegénykét! Ezért szépen hátraraktam és a továbbiakban onnan köpködött tüzet az ellenfelekre. Mellesleg itt már vigyázzunk, mert néhány elég csúnya (szintleszívogató és egyéb trükkös) szörnnyel is összefuthatunk. Viszont egy jó kis (megidézésektől sem mentes) csata akár 20,000-40,000 XP-t is hozhat a konyhára!

Egyébként a helyes válaszok beírása után juthatunk fel a negyedik szintre a 9N,2E pontról.

DARGOTH'S TOWER (LEVEL 4)

Ezen a szinten kell összeszednünk a megfejtések egy részét egy későbbi rejtvényhez az ötödik szinten. Egy-egy versikéről van szó, ami egy kulcsszót és annak helyét tartalmazza. Hál istennek egyet (HATE) nem jelöltem be, de majd mindenki megkeresi magának (ez mindenesetre az 5. szó).

A másik fontos megjegyzés, hogy az ÉNY-i részen falak fognak képződni a hátunk mögött (nem látszik semmi, átlépünk és már nem tudunk visszajönni). Ez főleg azért szemétség, mert így teljesen bezárhatjuk magunkat! Az ilyen veszélyes területeket besatíroztam – remélem egyet sem hagytam ki –, mindenesetre mentegessünk gyakran!

A nagy sötét terület közepén van a feljárat a következő szintre! Mit meg nem adtam volna itt egy Nospen Ring-ért (ha van egy ilyenünk a spinner-ek nem tudnak elforgatni)! Sajnos, ekkor még nem volt... Ha nagy nehezen elvergődünk a lépcsőig (vegyük észre, hogy van egy nagyjából sima út is!), már mehetünk is felfele...

DARGOTH'S TOWER (LEVEL 5)

Itt először is meg kell keresnünk a rejtvény még hiányzó szavait és ha ezzel megvagyunk, elmondani ezeket a 12N,9E pozíción. Ekkor teleportálódunk el a Snare-be.

Ügyeljünk arra, hogy minden karakterünknél legyen legalább egy üres hely (plusz még egy a pálcadarabnak). Először menjünk keletre a 6N,21E ajtón. A folyosón fel-alá szaladgálva előbb-utóbb üzenetet kapunk a követendő iránytól, amint a "joke" szöveget halljuk. Kissé érthetetlen a dolog, de mindjárt világos lesz! Menjünk vissza az 5N,20E ajtóhoz és induljunk dél felé, majd keletre a 3N,21E pozícióról. Itt kell elkezdeni követni a megadott irányokat... Nekem nem igazán sikerült (a térkép is kicsit zűrös itt – főleg mert sürgetett az idő), de végül magamtól is eljutottam a 0N,1E pozícióra. Innentől már világos volt a dolog: elkiáltottam magam "Havok!" és kaptam egy-egy tőrt mindenkinek. A varázslók meggyilkolására vonatkozó utalást kihagytam és elmentem a 6N,18E mezőre. Most hogy mindenkinél ott volt a jel egy ajtó jelent ott meg, ami mögött ott volt a következő szegmens. Ezzel a WIZW varázslatot lehet elsütni akárhányszor – szerintem a legjobb tárgyak egyike a játékban – állandó felszerelési darabja is lett az egyik varázslómnak!

MAZE OF DREAD (LEVEL 1)

Ez a dungeon Thessalonica városában vár ránk: az első szinten mindenféle színekre utaló kis versikékkel fogunk találkozni, nekünk majd arra a színre lesz szükségünk, amelyik NEM szerepelt. Több ponton is le lehet jutni a második szintre, de javaslom az 1N,21E ponton található liftet, ahonnan a harmadik szint is elérhető lesz...

MAZE OF DREAD (LEVEL 2)

További utalásokat kapunk ezen a szinten a 15N,10E ponton található rejtvényhez. Végül is nem szükséges ezt megoldani, de talán a legjobb fegyvert kapjuk meg, ha helyesen válaszolunk... A neve Sword of Zar és igen kellemes sebzése van, valamint 80'-ra is hajítható (mindig visszatér) és így elég jól lehet vele tarolni az ott meghúzódó varázslókat. Szerintem kár kihagyni! Még néhány egyéb utalást is kapunk, ezek egy része még a távoli jövőre vonatkozik...

MAZE OF DREAD (LEVEL 3)

Ezen a szinten egy kisebb csata vár ránk a 8N,4E pozíción (különösen tetszett az odavezető út). Ezután már csak a Snare van hátra...

Bevallom ez is komoly gondot okozott nekem! Elég sokáig kínlódtam és nem is tudom pontosan miért is sikerült – ezért itt most nem biztos, hogy minden teljesen pontos lesz! Szóval az odajutás nem nehéz: a 8N,17E pozíción található teleporter visz oda minket. A 21N,4E ajtón kilépve és végigrohanva a folyosón (külön öröm a spinner!) egy üvegcsét kapunk. Ha most elmegyünk a 17N,7E ponton található szájhoz, akkor az elveszi tőlünk és újabbat követel. Nem tudom honnan lehet megtudni a választ neki (Endurable), én kipuskáztam a programból... Ezután már megtaláljuk a következő szegmenst a 19N,7E pozíción (ez a WIMA varázslatot tudja). Nem igazán jöttem rá a 19N,2E szobácska szerepére (itt is voltam párszor), de ezt majd kiderítitek...

OSCON'S FORTRESS (LEVEL 1)

Corinth városában található Oscon bácsi, aki egy elég csúnya dungeon mélyén húzta meg magát – persze nem sok sikerrel...

Az első elég csúnya szint, főleg a sok sötét terület és a ravaszul elhelyezett spinner-ek miatt! Először is gyűjtsük össze az utalásokat a 7N,3E pozíción lévő rejtvényhez. A megoldás három szó, amiből számomra csak az utolsó volt kissé nehezebb (Silence). A helyes válasz után megjelenik a lépcső a következő szintre. Használhatjuk a T5 teleportert is, akár a PHDO vagy az APAR varázslatokat...

OSCON'S FORTRESS (LEVEL 2)

Azt hiszem itt kapjuk az első TRIPWIRE üzenetet: ekkor rohanni kell, mint az őrült, ki arról a folyosórészről, ahol az üzenetet kaptuk (erről volt is egy figyelmeztetés az első szinten)!

A szint további bejárásakor 6 egyforma területet kell felderítenünk, mindenhonnan egy-egy betűt hozva. Ezeket összeolvasva felülről-lefelé és balról-jobbra egy nevet adnak, amit a 20N,21E pozíción kell benyögnünk egy öregúrnak. Ezután léphetünk csak tovább a következő szintre...

OSCON'S FORTRESS (LEVEL 3)

Ez a szint is tele van csúnya dolgokkal – de szerencsére legtöbbjét nem kötelező meglátogatnunk (láthatjátok a térkép is kissé hiányos)! A 12N,2E pozíción kell bemondanunk a kulcsszót a továbbjutáshoz (Still). Valószínű a fel nem derített részeken van még utalás erre, én csak egyet találtam, de ebből biztosan nem lehetne kitalálni. Ebből már sejthetitek, hogy itt ismét ravaszkodtam egyet (egyre gyakoribbak ezek a trükközések! Fúj!). Bár még most sem tudom, hogy az északi területet hogyan lehet felderíteni: összevissza

teleportálódtam, szinte lépni sem lehetett...

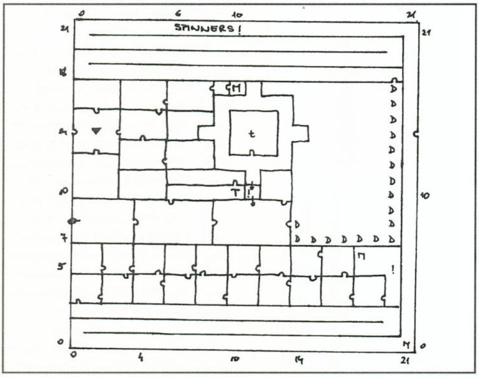
OSCON'S FORTRESS (LEVEL 4)

Nos, ezek után visszatérve a komoly dolgokra: az utolsó szinten meg kell küzdenünk Oscon bátyóval, aki valami miatt nem szereti a varázslókat... Mindegy: a profi karddobáló lovagra nem volt felkészülve, aki szépen lecsapdosta őkelmét, miközben ő a varázslatai nagy részét a levegőbe sütögette el... Azért vigyázzunk, mert néhány Brother Kringle meglepetéseket okozhat...

Ezután érdemes kiteleportálni és 4(!) taggal visszajönni (igen, sajnos végig kell menni még egyszer!). Én a lovagot (a karddobálóst), a papot és a két varázslót hoztam. A megidézett lényemet (Blast Dragon) otthonhagytam, mert mindig megőrjítették a csapdák és ellenem

amely nem város közelében van: ez a dungeon Tangramayne és Ephesus között van a pusztában. Figyeljünk arra, hogy bárdunk megfelelő állapotban (értsd: feltankolva) érkezzen a helyszínre, mert itt bizony a mágia egyáltalán nem működik (az egy SCSI varázslat kivételével).

Természetesen a szörnyek nagy része speciális képességgel támad, ami ellen igen nehéz (mondjuk ki: lehetetlen) védekezni! Ha valakit megőrjítenek, megmérgeznek stb. akkor semmilyen varázslatot nem tudunk használni, hagynunk kell szépen meghalni... Persze normál sérüléseknél egy apró trükk azért eljátszható: hagyunk egy gyenge szörnyet, a bárdunkkal elénekeljük az 5. dalocskát és szépen felgyógyulunk. A dolog szépséghibája, hogy a megidézett lényünk nem szokta követni a taktikai utasításokat, tehát ez a



fordult. Sajnos szükséges a Snare teljesítéséhez, hogy három üres helyünk legyen a party-ban!

A Snare-be a 10N,10E teleporterrel juthatunk. Nem túl nehéz a dolog: 3 szobrot kell felvennünk a csapatba, akik nevei ismerősek lehetnek a kő-papír-olló játékból (utalás is volt rá!). Szépen a megfelelő sorba rakva a legényeket odamehetünk a szájhoz, aki a végső rejtvényt adja fel nekünk. Most már csak meg kell keresnünk azt a helyet, ahol a válasznak megfelelő szobrot felvettük (a másik kettőnél meghalunk) és átmenni az ajtón. Az ott talált pálcadarab a BASP varázslatot tudja (de minek – ezt úgyis mindig Roscoe közelében sütöttem el, aki utána azonnal fel is töltött manával).

THE GREY CRYPT (LEVEL 1)

Ismét olyan helyre tévedünk,

módszer csak akkor működik, ha hatan vagyunk.

A térkép alapján nem lesz túl nehéz eligazodni az első szinten! Az egyetlen fejtörőt egy szfinx adja a 8N,1E pozíción. Csak az egyik választ tudom, állítólag kettőt is elfogad (Wize One). Ezután megkapjuk a lépcsőt a 18N,0E ponton.

THE GREY CRYPT (LEVEL 2)

A második szint bejárása sem jelenthet gondot. Ha sötét mezőre tévednénk, akkor ne felejtsük el, hogy a bárd képes fényt is gyújtani... A snare-be a 6N,0E pozíción lévő teleporterrel juthatunk.

Itt felváltva meg kell látogatnunk a kék és a szürke varázslót (a két kis szobában), majd bemenni a soronkövetkező 3*3-as szobába. Bonyolult? Én a következőképpen csináltam: BG1, B2, G3, B4, G1, B2... Összesen minden szobában háromszor kell járnunk és már meg is kaptuk az utolsó előtti pálcadarabot. Innen már kirak minket a program a bejárathoz és bár nekem nem mindig jelent meg a lépcső, előbb-utóbb azért csak kijutottam (addig lépkedtem ide-oda, amíg kiengedett). Már fel is kerekedhetünk az utolsó darab, a DESTINY STONE megkeresésére!

THE DESTINY STONE (LEVEL 1)

Ez a dungeon Colosse városában található, de a korábbiaktól eltérően nem egy épületben! Az ÉK-i tér közepére kell állni és válaszolni egy varázsló kérdésére, hogy mi repeszti meg a követ. Segítségül megmondja, hogy a sírokban (The Tombs) volt a válasz... Nos, aki rendesen felírt mindent, az talán ki tudja hámozni a megoldást, én nem találtam a térképem mellett. Persze ezeket nem szkenneltem be – hogy nektek is legyen miért végigmenni a szinteken! A megoldás egyébként: Freeze, Please.

Ha lejutottunk, akkor számomra a legfeltűnőbb ebben a dungeonban az volt, hogy a szörnyek igencsak durvák lettek! Nemegyszer 600-800HP-t is lecsaptak az embereimről (a gyengébbek erre szépen el is feküdtek) és elég sok HP-val is rendelkeztek... Már örültem, ha ismert lényeket idéztek meg, mert azokon csak röhögtem és tudtam hogy nem veszélyesek! Szóval mindenki kösse fel a magyar vásznat!

Az első szinten kapunk néhány utalást a további feladatokra (arról, hogy hogyan és hol kell majd felhasználni a hét szegmenst). Továbbjutni a 16N,8E ponton egy egyszerű rejtvény megfejtésével lehet. Erre is ezen a szinten van az utalás (xxxx – ez egy négybetűs szót jelent!). A helyes válasz után egy nagy terembe kerülünk, ami ugyan tele van trükkös mezőkkel, de ez nem akadályozhat meg bennünket abban, hogy elvergődjünk a 17N,3E ponton található lépcsőig! Itt van egyébként a Dreamspell kódja is (én nem használtam semmire).

THE DESTINY STONE (LEVEL 2)

Ezen a szinten egy kis szobácskából indulunk, aminek a négy sarkában négy szobor van. Ezeket le lehet verni, de először ennek semmi értelmét nem láttam – amíg egy SCSI varázslatot el nem sütöttem (miután keletre kimentem a szobából). Máris az utolsó szinten voltam! Megpróbáltam másik irányban is kijutni a szobából, de ekkor már nem tudtam visszajutni (a térképen láthatjátok merre kóboroltam)! A sötétségben semmi érdekeset nem találtam – természetesen ellenfélből viszont annál többet...

THE DESTINY STONE (LEVEL 3)

Ennek a szintnek az elején semmi különös trükk nincsen, meg kell találnunk a 16N,19E pozíción a teleportert, ami rögtön a Snare-be visz minket (előtte mentsük le az állást).

A 4N,9E pontra kerültünk, ahonnan északnyugatra kell elindulnunk (a falak bezáródnak mögöttünk). A 13N,1E ponton egy kérdést kapunk, amire még nem tudhatjuk a választ (később sem tudtam mitől okosodnánk, mert ezen a szinten én nem találtam tippet). Mindegy, ha bármit beütünk, akkor a 9N,12E pozícióra, egy sötét területre kerülünk. Kissé délnyugatra egy kis szobában rátalálunk egy mesterre (annyi utalás volt már rá), akit felvehetünk a partyba. Kicsit sajnáltam a Blast Dragonomat...Innen már gyorsan eljutunk a 12N,18E pontra, ahol újabb fejtörő vár ránk (Gale). Ezután jön a legcsúnyább rész: a 8N,18E pontról dél felé vezető ajtó mögött egy állandóan változó labirintus. A következő lépésben fellapozzuk a kézikönyv utolsó oldalát, és a nyilak alapján navigálunk. A lényeg, hogy minden esetben a 8N,16E pozícióra kell eljutnunk. Megérkezés után a kezdőpozícióba teleportálódunk, ahonnan ÉNY-ra ismét eljuthatunk a szájhoz (a helyes válasz: Storm Fists). Újabb teleport és kezdjük újra a labirintust a következő sor nyilai alapján. Az utolsó menetben a 11N,16E pozícióba teleportálnak minket, ahol egy utolsó fejtörő vár minket (Arkast). Ezután megtudjuk hol rejtőzik Lagoth Zanta és megkapjuk az utolsó szegmenst is!

Most már nem lehet gond a pálca összerakása és Lagoth Zanta megsemmisítése! Nekem nem is őkelmével volt gondom, hanem azzal a 60 testőrrel, akit maga mellett tartott! Vigyázzunk velük! Szerencsére a Végzet Pálcája elég erős fegyver és az egyik karakterünk Sorslovag (Destiny Knight) lett, akinek igen kellemes tulajdonsága van, amire bizony szükségünk lesz – engem nélküle úgy levertek volna, mint a pinty!

Győzelmi mámor, személyes köszönetnyilvánítás a királytól stb. És máris készen vagyunk az utolsó megmérettetésre, a Bard's Tale 3. részére!

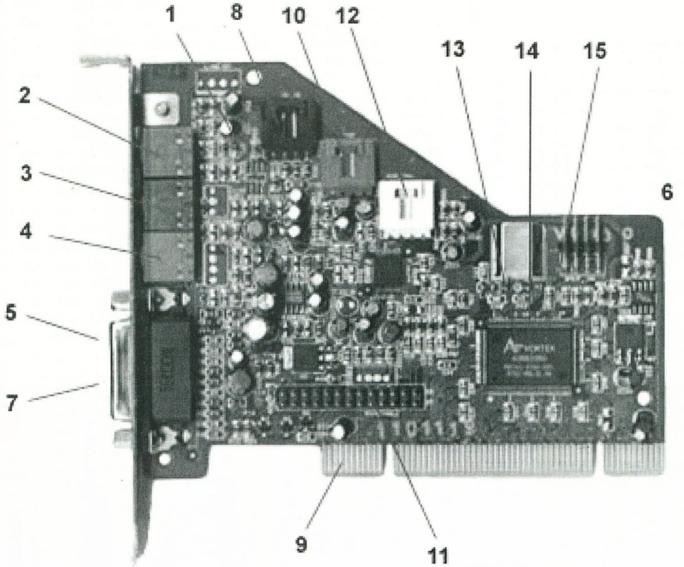
Pellus

Tes[z]t rovat

HANGKÁRTYA ÉS AOPEN

TURTLE BEACH MONTEGO A3D XSTREAM

3D lázban él a számítógépes világ. Igaz ezt eddig jobbára a grafikára értettük, de egyre inkább feljövőben van a hang háromdimenzióba helyezése is. (Rövid magyarázat: két vagy több hangszóróval, esetleg fejhallgatóval, lehetséges úgy megszólaltatni a hangokat, hogy érzékelhetővé váljon a hang megszólalásának pozíciója 3D-ban is. Ehhez persze megfelelő hardverre van szükség, amely kiszámolja, hogy milyen módon szólaljon meg az adott hangkeltő, hogy a fülünket becsaphassuk.) Ha manapság valaki hangkártyát akar vásárolni, és nem óhajtja egy fél éven belül kidobni akkor mindenképpen érdemes a legújabb trendeket figyelembe vennie. Miről is van szó? Először is, ugyanúgy, ahogy a háromdimenziós grafikus gyorsítóknál a 3Dfx Glide, a 3D-s hangkeltésben lassan szabvánnyá válik az A3D. (Csakúgy mint a grafikában, itt is egy chipset a lényeg, melynek neve esetünkben Aureal Vortex chipset.) Másodszor, nem túl rég, de szerencsére eljött már az az idő, hogy a jobb hangkártyák végre PCI buszra épülnek, ezzel is elősegítve a jobb teljesítményt. Harmadszor pedig, a MIDI kérdése. Hol itt a kérdés kérdezhetnénk, hiszen mostanság a játékokból teljesen kiveszett ez a fajta zenélés. Miért? Talán azért mert egy CD audió track minden 16 bites hangkártyán ugyanúgy szól. De van egy kis bibi. A Redbook Audio szabvány nem teszi lehetővé, hogy egyszerre játszunk le audió sávot a CD-ről és közben az adatokat is olvassuk róla, ennek eredményeként, vagy az egyiket vagy a másikat a merevlemezre kell másolnia az adott játéknak. A Microsoft már dolgozik a megoldáson, és a közeljövőben megjelenő DirectX 6.1-ben azt tervezi, hogy az általa elkészített igen jó minőségű MIDI sequencer-rel egyformán jól szólhat a MIDI zene minden DirectX 6.1 kompatíbilis wavetable-lel ellátott hangkártyán. (Így tehát, egyszerre szólhat a zene és közben olvasható a CD, nem foglal sok helyet, hiszen a MIDI fájlok igen kicsik.) Nos, tehát mi az összegzés? Egy manapság megvásárolandó kártya legyen PCI-os, tudjon 3D-ben hangot kelteni (lehetőleg A3D-vel mivel úgy tűnik ez jelenleg szabvány), és legyen rajta wavetable szinti. Természetesen a címben szereplő hangkártya mindhárom követelményt kielégíti, nem is akárhogyan, hiszen a Turtle Beach név egyet jelent a különleges minőséggel és megbízhatósággal. El kell mondanom, hogy került hozzám a kártya. Többször említettem a szerkesztőségben, hogy szívesen letesztelnék egy A3D-s kártyát, mert már nagyon kíváncsi voltam mitől van annyira elszállva a nyugati szaksajtó. Tényleg olyan jó ez az egész vagy csak egy olyan „ forradalmi" újítás, mint mondjuk az MMX technológia? Nos, egy pár hetes könyörgés után, nagy örömömre sikerült szerezniük egy ilyen kártyát és nem is akármilyet, úgyhogy megérte várni. Az első, ami igazán meglepett az a kártya mérete. Mit mondjak, valami egészen picike jószág. De, mint tudjuk kicsi a bors... Saját hangkártyámat kihajítottam, Montego be egy PCI slotba (már ez is eléggé szokatlan volt) gyors és egyszerű install és hajrá. Legelső próbálkozás: na akkor, hogyan is szól ez az A3D? Egy pár a kártyához adott tesztprogrammal rögtön ki is próbáltam. Hmm, nem rossz. Hozzátartozik a dologhoz, hogy külön beállítható, fejhallgatón vagy külső hangszórókon akarjuk-e hallgatni. Mivel a tesztprogramban én változtathattam a hangforrás helyét (dinamikusan 3D-ben), ezért kipróbáltam a dolgot úgy is, hogy a barátomat leültettem a géphez, fejére adtam a fejhallgatót, majd mondtam, csukja be a szemét, én meg állítgattam a hang pozícióját. Neki ki kellet találnia honnan szól és 90%-ban megmondta! Na, de milyen lesz mindez egy játék közben? (A kártyához elég sok más program is jár pl. a MIDI Orchestrator Plus a Voyetrától (ez egy MIDI sequencer), vagy a Music Games amellyel jópofa játékok keretében ismerkedhetünk meg a zenélés alapjaival, de én most mégsem ezekről szólnék.) Véleményem szerint aki ezt az újságot olvassa azt az érdekli, hogy a játékoknál mi várható a kártyától és nem a technikai adatok. (Az adatokról csak annyit, hogy a hang tényleg nagyon tiszta, zajmentes.) Nos, ezzel én sem vagyok másképp. Jár a kártyához a Battlezone egy speciális A3D-s OEM változata (14 pálya), de én nem ezzel próbáltam ki. Unreal! (Szerencsére előbb szétnéztem a neten és kiderült, igaz hogy az Unreal támogatja az A3D-t de speciel a Montego-hoz patch kell, hogy ne legyenek gondok. Ez egyébként valószínűleg azért van így, mert mint az A3D.com-on kiderült a Montego nem egészen úgy van felépítve mint általában a többi erre a chipre épülő kártya.) De, vissza a játékhoz. Egyszerűen csak annyit tudok mondani: nagyot dob a játék hangulatán az A3D hangzás és a Turtle Beach kártyájának



kristálytiszta hangja. Ez engem mindenképpen meggyőzött. Kipróbáltam DOS-os játékokkal is és nem tapasztaltam számottevő problémát, a specifikált SoundBlaster Pro kompatibilitás jól működött. A MIDI lejátszásnál a 4 MB hangszermintát a rendszer memóriájába tölti, de mindez a mai memóriaáraknál és méreteknél nem lehet probléma. Szépen szólt! Írhatnék még a kiváló diagnosztikai és beállítási lehetőségekről, de hely hiányában be kell fejeznem a tesztet.

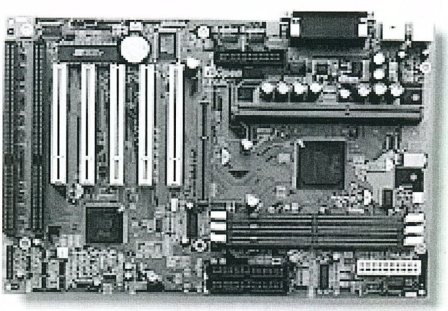
Mindent egybevetve, a kártya igen szépen muzsikált, fájó szívvel vettem ki a gépemből, ahol egy hónapig vendégeskedett.

Lóti

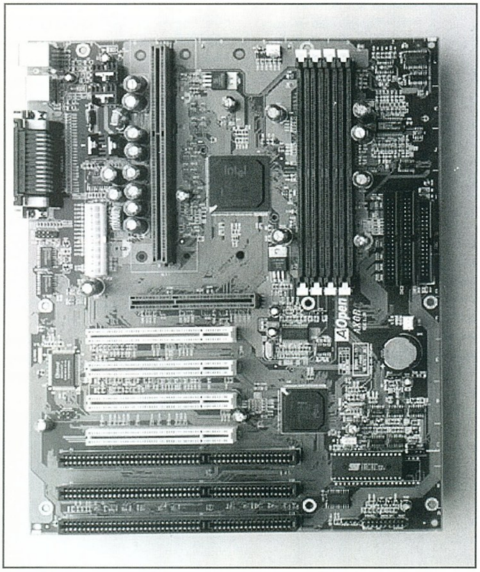
A kártyát tesztelésre az AMECON KFT-től kaptuk.

AOPEN AX6BC

Figyelem emberek! Az AOpen beindult, és tarolja a piacot. Sorra jön ki az egyre újabb és újabb alaplapokkal, illetve multimédiás termékekkel. A 98/7-es számban volt egy teszt az **AX6B** típusjelzésű BX chipszetes lapjukról, és íme alig telt el 2 hónap, már itt is a következő két üdvöske: az **AX6BC** és a **AX6B-Plus**. Nézzük mit is tudnak ezek a boardok. Mióta megjelent az AX6B és megkaparintottam egyet, azóta használom és nyugodt lélekkel mondhatom teljesen meg vagyok vele elégedve, mindössze annyi problémám volt vele, hogy megteltek a PCI slotok. Kicsit mérges is vagyok a legtöbb alaplapgyártó cégre, mivel Intel bácsi ugye megmondta; el kell felejteni az ISA slotot és át kell állni a PCI-ra. Most ezzel szemben a legtöbb alaplap még mindig túl kevés PCI slot-tal jön ki. (Az Intel is...:(( ) Én is gondban vagyok, mivel szerettem volna csak PCI buszt használó eszközökkel megtömni a gépem, de sajnos ez egyelőre szinte lehetetlen. Számoljunk csak egy kicsit! Nézzük például a gépemet: 1 db Agp-s Riva 128, 1db Voodoo 2, 1 db PCI-os hangkártya, 1 db PCI-os hálózati kártya, 1db PCI MPG 2 DVD decoder, 1db SCSI kártya. Tehát könnyű kiszámolni, 5 db PCI slot-ra lenne szükségem, és ha mondjuk be szeretnék pakolni még egy Voodoo 2-őt, máris 6 slot kéne. Ezt a slot problémát úgy látszik az AOpen is észrevette, és kihozta az AX6BC-t.



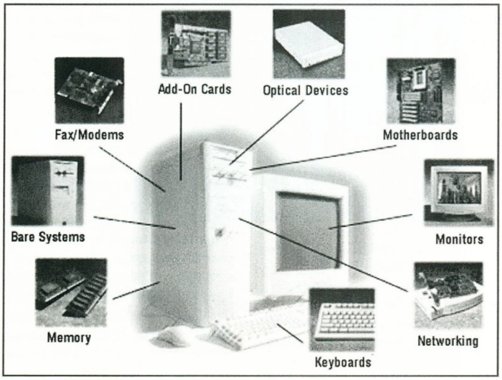
Az AX6BC annyiban különbözik elődjétől, hogy az egyik ISA slot helyett kapunk egy PCI-t, aminek nagyon örülök, mivel így most csak PCI busos kártyák lapulnak a gépemben. Mondjuk, ha valamikor be akarok pakolni még egy Voodoo 2-őt a gépbe, akkor kénytelen leszek a hálókártyát vagy a hangkártyát ISA-sítani. Na mindegy így azért már el lehet boldogulni, mindenesetre nagyon pozitív, hogy növekszik a PCI slotok száma. Igazából többet nem is nagyon írnék erről az alaplapról mivel a RAM slot-ok kivételével – amiből ezen csak három található, minden más megegyezik az AX6B-vel 2X-es AGP, jumperless design, stb. (teszt: 98/7) Mindent egybevetve az AOpen az **AX6B**-vel megalkotott egy kitűnő BX-es alaplapot, és most az **AX6BC** erre csak rátett még egy lapáttal. Szerintem Shoebaron barátom is gyorsan lecseréli egy ilyenre az övét, mert ő is panaszkodott, hogy neki is kezd kevés lenni a PCI slotok száma. Az új modell egyébként helytakarékosabb is lett, ennek mérete nem 9.6"x12", hanem 8"x12" Ja még egy fontos dolog! Az új modell ára nem több, mint az elődjéé, ugyanúgy 37200 FT + áfás áron lehet hozzájutni.



AX6B PLUS

Ha valaki még mindig kételkedne, hogy mennyire is jók az AOpen alaplapok, akkor azoknak itt van még egy brutális board, mégpedig az **AX6B plus**. Ez ugyancsak igen kellemes lapocska, gyakorlatilag ugyanaz mint az **AX6B,** csak ezen található egy Adaptec AHA 7880P Ultra Wide SCSI vezérlőkártya, amit ha külön akarunk megvásárolni boltban, akkor ki kellene adnunk érte 30-40 ezer forintot. Ezzel szemben, ha ezzel az alaplappal együtt vásároljuk meg akkor az egészet megkapjuk 55 ezer! forintos áron. Ez igen kedvező a mostanság kapható ilyen felépítésű alaplapokkal szemben, mivel ezek általában 60-80 ezer forint körül mozognak. Az alaplap természetesen ugyanolyan bombabiztos, mint ahogy az AOpen-től már megszokhattuk, és természetesen nagyon tuningbarát. Lassan megkapom a végleges példány, és bele is rámolom a gépembe. Talán egyetlen hibájaként azt lehetne felróni, hogy ezen is lehetne egyel több PCI slot, de ha beszámítjuk, hogy a SCSI kártya az alaplapon foglal helyet, ami gyakorlatilag +1 slot, akkor már nem is látjuk olyan borzasztónak a helyzetet. Mire ezt olvassátok, addigra már valószínűleg kapható lesz. Csak így tovább AOpen!

Csumi



HARDWARE-FÓRUM

SZERKESZTI: OLD MAN (RÓZSA TAMÁS)

Sziasztok!

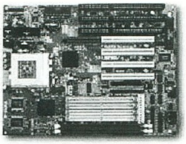
Akik a kezdetektől fogva olvassák a Gurut, talán még emlékeznek rá, mennyire Windows 95 ellenes voltam. Az idő azonban múlik, és hát mindnyájan beletörődtünk abba, hogy tetszik nem tetszik, használnunk kell.

Miért is írom le mindezt? Azért, mert megérkezett az utód, a 98. Szeretném megosztani veletek a tapasztalataimat. Mi a változás? Rengeteg. Elsősorban lényegesen stabilabb lett, sokkal több benne a 32 bites kód, ennek megfelelően gyorsabb is. Ez az az operációs rendszer, amelyik tényleg támogatja az AGP-t, a Riva alapú kártyákat, iszonyú nagy a driver bázisa. Tartalmazza a DirectX legújabb verzióját, bár állítólag július végén kint lesz a DirectX 6.0. Az integrált Explorer a kezelőfelület, meg az Internet böngésző is. Sokan esküsznek a Netscape Navigator különféle verzióira, nekem egyikkel sem volt szerencsém. Maradtam az Explorernél. A hardverigény azonban változott. Miután támogatja az MMX utasításkészletet, kell egy MMX processzor. Memóriaigénye olyan 140 Mb. Nem kell megijedni, gyönyörűen működik akár 16 MB rammal is, de ilyenkor kicsit trükközni kell. A Control Panel - System - Performance - Virtual memory opciónál állítsuk a Let me specify...segítségével a virtuális memóriát minimum 130, maximum 130 MB-ra. Ilyenkor létrehoz egy állandó swap-filet, melyet memóriaként használ. Annyira nem gyors, mintha valóban ennyi ram lenne a gépben, de lényegesen gyorsabb, mint az alapértelmezett beállításnál. A lényeg az, hogy a gépben levő memória, meg a kijelölt memória összesen kb. 150 MB legyen. A 98-as nagyon kényes a jó hardverre. Ha valami nem tetszik neki, már az installnál gyönyörködhetünk a közkedvelt kék képernyőben. Ez főleg a memóriákra igaz. Ha a ram kicsit is bizonytalan, akkor lehetetlen felinstallálni. Ugyanez vonatkozik a tuningolt processzorokra is. Az installálás sokkal egyszerűbb, mint a 95 esetében, de nagyon ravasz a kicsike, mert a szériaszámot valamikor az installálás közepén kérdezi meg. Tanácsos a 25 karakterből álló számot többször átnézni, mert nagyon kellemetlen újrakezdeni az installt. A legjobb egy frissen formázott vincsire felrakni. Az installáláshoz olyan 200Mb körüli szabad hely kell. Van benne egy-két olyan újdonság, ami rendkívül hasznos, ilyen például a System könyvtárban az msconfig.exe. Ezzel a programocskával csaknem mindent beállíthatunk, ami szem-szájnak ingere. Autoexec.bat. config.sys, mit töltsön be a Windows, meg mit ne. Érdemes foglalkozni vele.

Most megint egy kellemetlen téma. Sokan keresnek meg, hogy ezért-azért nem megy a gép, fagynak a programok stb. Kénytelen-kelletlen foglalkoznom kell azzal a sok szeméttel, ami az országba bejön számítástechnika címszó alatt. Ne vegyetek Elephant 3DFx kártyát, ne vegyetek duplamagas 64Mb-os SDRAM-ot, ne vegyétek meg feltétlenül a legolcsóbb alaplapot, ne vegyetek no-name CD meghajtót, csak Rockwell chipes modemet vegyetek, és még sorolhatnám. Mielőtt ismét kikapok, elmondom ezredszer is. Nagyon jól tudom, hogy van, akinek a PC Guru megvásárlása is gondot jelent. Nagyon jól tudom, hogy nem mindenki foglalkozhat a Pentium II-400 MHz-as gép megvásárlásával. De egyet tudomásul kell venni. Higgyétek el nekem, érdemesebb várni, spórolni, mint egy elkapkodott vásárlással tönkretenni saját örömünket. Az ár és a teljesítmény a számítástechnikában is arányban áll egymással. Egy nyolcezer forintos rizsliszt alaplap nyilván ezerszer több rendszerösszeomlást okoz, mint egy márkásabb; egy 60 ns-os rammal szerelt 3DFx kártya nyilván többször fagy le, mint egy 25 ns-ossal szerelt. És ez mindennel így van. Kapkodni nem kell, a választék bőséges, és az árak is emberiek már. Leírom növekvő ársorrendben, mit érdemes megvenni.

PENTIUM ALAPLAPOK

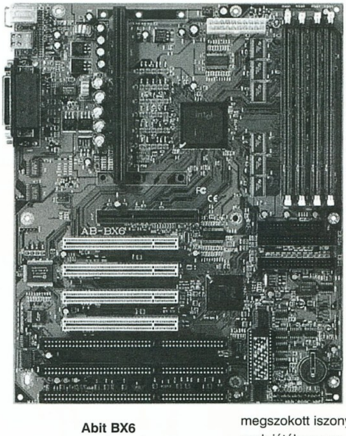
Amptron sorozat
Abit PX 5
Asus TXP4
Asus TX 97



Asus TX 97E

PENTIUM II ALAPLAPOK

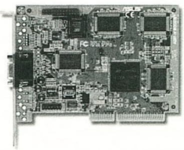
Asus P2L97 B - nem ATX, LX chipset, max. 83Mhz
Abit LX6 - ATX, LX chipset, max. 100MHz
Abit BX6 - ATX, BX chipset, max. 133MHz



Abit BX6

VGA KÁRTYÁK

S3 Trio 64 V2
S3 Virge GX/DX
Tseng ET-6100
Asus 3D ExPlorer AGP, vagy PCI



Asus 3DExpLorer

Diamond Monster I. - II.

CD-MEGHAJTÓK

Sony - Panasonic 24-szeres
Sony 32 - szeres UDMA
Asus 34 - szeres UDMA

WINCHESTEREK

Seagate 2.1 Gb UDMA
Quantum 2.1 SE UDMA

SDRAM

32 Mb-os, lehetőleg Gold Star - LG - chipekkel
Pentium II 233MHz általában tuningbarát, 266 - 300MHz-re lehet számítani
Pentium 200MHz MMX itt is van esély a 250MHz-re, a 233-asok nem igazán mennek feljebb, jó esetben elérhető a 266MHz.

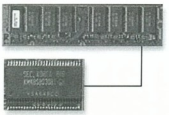
MONITOR

Belinea, Hyundai, LG 14 collos, digitális

Ezek csak a legáltalánosabb alkatrészei egy számítógépnek, szerintem a legmegbízhatóbbak. Millióféle vacak kapható, de tapasztalataim szerint ezekkel semmilyen probléma sem volt.

Most megint sokan meg fognak köpködni, de se a Cyrix, se az AMD processzorokról nem beszélek, mindössze csak annyit, hogy a Cyrix MII-300-as, Pentium II killernek kikiáltott prociját várók inkább próbáljanak más irányba elindulni. A processzor valóságos órajele 233MHz, feszültségigénye 2.9V, 2.8V-on el sem indul, 3V környékén meg fagy. A koprocesszora a megszokott iszonyat, mindenre jó, csak játékra nem. Az AMD trükközik a K6-266 és 300-as procikkal, ezek egy árnyalattal jobbak, mint a Cyrix, de csak 2.2V-os core-feszültséggel működnek. A K6-2 hasonlóan gyenge, ebbe viszont beépítettek

egy csomó 3D utasítást, amennyiben a program támogatja, abban az esetben elfogadható játékteljesítmény várható.
Ha valakinek van véletlenül Intel MMX procija, amelyik 250-266-291MHz-en stabil, eszébe ne jusson Cyrix, illetve AMD upgraden gondolkozni.
Mindenkit lebeszélek - egyelőre - az úgynevezett Super-7 alaplapokról. Ezek vagy SIS vagy pedig VIA chipsetes alaplapok, általában 100MHz-es és AGP támogatással. Feltehetően léteznek megbízható gyártmányok, de amik eddig Magyarországra érkeztek, nem tartoznak ezek közé. Nem ismerek embert, akinek gond nélkül sikerült volna üzembe helyezni ezeket úgy, hogy minden összejött volna. A dolog másik fele az, hogy a processzorok nem szívesen mennek 100Mhz órajellel, a ramokról nem is beszélve. Akkor mi a továbblépés lehetséges iránya? Szerintem egyértelműen a Pentium II. Ha nincs másra pénz, akkor a Celeron. Nem rossz, de a külső cache hiánya meglehetősen lelassítja az I/O műveleteket, a winchesterkezelést. A közeljövőben az Intel kihozza ugyanezt a procit 128 Kb külső cache memóriával, picit drágábban. Kérdés, mennyire lesz tuningolható.



PC100 SDRAM A Closer Look

Ismét beszélnünk kell a ramokról. Lehet, hogy a múltkori cikkben nem fogalmaztam elég érthetően. A kereskedelemben kapható SDRAM modulok két csoportba oszthatók. A hagyományos típusok minden alaplapban működnek, de szerencse kérdése, hogy mennyire stabilak 83, esetleg 100Mhz-en. A PC-100-as típusok biztosan mennek 100MHz-en, tapasztalataim szerint 112MHz-en is. Ezek viszont csak olyan alaplapokban működnek, melyek támogatják ezt a ramtípust. Ez elmondható az összes LX-BX chipsetes Pentium II alaplapra, valamint egyes Pentium alaplapokra, típust nem tudok mondani, általában a 100Mhz-es órajellel rendelkezőkre igaz.

Tudjátok-e, mi az a biosz frissítés? Ha nem, akkor elmondom. Ez a legegyszerűbb megoldás arra, hogy - egyébként kifogástalanul működő - alaplapotokat egy pillanat alatt tönkretegyétek. A tréfát félretéve, ma már minden márkásabb alaplap úgynevezett flash-biosszal kerül forgalomba. Mit jelent ez? Ez azt jelenti, hogy a biosz - Basic Input Output System - bármikor újraírható, felfrissíthető. De mi is az a biosz? A biosz, nagyon egyszerű szavakkal, egy olyan tartozéka az alaplapnak, amelyik a gép elindítása után elvégez egy csomó ellenőrzést, a processzorfelismeréstől kezdve a memóriaszámolásig, elindítja a rendszert, és a végén átadja a vezérlést az operációs rendszernek. A biosznak van egy számunkra látható - ebben lehet turkálni - meg egy láthatatlan, fentebb említett része. Nos tehát, a biosz frissítése azt a célt szolgálja, hogy az alaplap forgalomba kerülése óta kiderült hibákat kiküszöbölje, esetleges új processzorok támogatását biztosítsa, és így tovább. Egyet elöljáróban le kell szögezni. Nem biztos, hogy a legújabb biosz a legjobb is. Hogy csináljuk a bioszfrissítést? Itt egy útmutató, amit szó szerint be kell tartani. 1. Töltsük le valahonnan - mondjuk Internet - az alaplaphoz tartozó legújabb biosz-filet. Jó forrás a www.driverzone.com. Ezerszer győződjünk meg róla, hogy valóban a mi alaplapunkhoz való-e, más alaplap bioszával a mienk tuti halott lesz. 2. Formázzunk meg egy kislemezt, format a: /u /s paranccsal.

3. Ellenőrizzük le a lemez hibátlanságát pl. a Norton Disc Doctorral.

4. Másoljuk rá a flash programot, általában flash.com, flash.exe, pflash.com, vagy valami hasonló

5. Másoljuk rá a beírni kívánt biosz-filet, legyen esetünkben például new.bin.

6. Nézzük meg az alaplap leírásában, hogy van-e olyan jumper, amelyik engedélyezi a biosz írását, ha van, akkor engedélyezzük.

7. Bootoljunk a floppyról, majd indítsuk el a flash programot.

8. Mikor megkérdezi az új file nevét, írjuk be a new.bin filenevet.

9. Megkérdezi, mentse-e el az eredeti filet, válaszoljunk igennel, és legyen a file neve old.bin. Ezután megkezdődik az új biosz file írása.

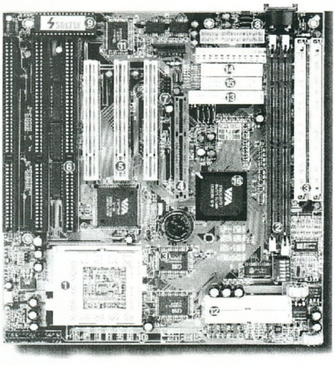
10. Most kell izgulni. Ha a biosz írása közben bármilyen üzemzavar történne, tegyük fel áramkimaradás, felnőtt hozzátartozóink okvetetlenkedése, akkor nagy baj van. Ebben az esetben a gép soha többé nem fog elindulni, hiszen, mint említettem, a biosz az alaplap létfontosságú eleme. Tanácsos tehát a gépet tuningmentesen indítani, és lehetőség szerint olyan körülményeket biztosítani, hogy fenti üzemzavarok egyike se következhessen be.

11. Ha az írás sikeresen befejeződött, akkor indítsuk újra a gépet, és a Load Setup Defaults, illetve Load Bios Defaults betöltésével máris az új biosz veszi át a parancsnokságot. Ha úgy érezzük, hogy az előző biosszal stabilabb volt a gép, akkor írjuk vissza a fentiek szerint, a file nevénél a old.bin-t adjuk meg, és értelemszerűen ne kérjük az eredeti biosz-file elmentését.

Ha katasztrófa történt, és a gép nem indulna el, akkor vagy rossz a file, vagy hiba történt a biosz írása közben. Erre is van megoldás, el is mondom.

A MOST KÖVETKEZŐKET MINDENKI CSAK A SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE VÉGEZZE, AZ ESETLEGESEN OKOZOTT KÁROKÉRT FELELŐSSÉGET NEM VÁLLALOK!

Egyébként az alábbi kép egy Soltek alaplapot ábrázol, a 9-es számmal jelzett integrált áramkör a biosz. Az egyetlen, amelyik foglalatban van.



Nos, adott egy halott alaplap. Keresni kell egy azonosat. A halott alaplapból ki kell venni a biosz IC-t. Ehhez megfelelő óvatosság meg egy megfelelő csavarhúzó szükséges. A működő alaplapból ki kell venni minden kártyát, kizárólag a VGA vezérlő maradhat benne. Ezután ebből az alaplapból is ki kell venni a biosz IC-t, és csak egészen lazán visszahelyezni a foglalatba, úgy, hogy a gép elinduljon, de az IC-t azért a csavarhúzóval ki tudjuk emelni a helyéről. Ügyeljünk arra, hogy mindkét IC lábai rendben álljanak, ne legyenek elgörbülve. Most a fenti floppy-val bootoljunk. Miután a biosz szerepe az operációs rendszer elindulásával véget ér, nagyon óvatosan, lassan, körültekintően emeljük ki a biosz IC-t a foglalatból, és helyezzük a foglalatba a hibásat. Ügyeljünk az egyes láb helyzetére, ezt az IC-n egy kör alakú bevágás jelzi, valamelyik rövidebb oldalon. Ahol az eredeti IC bevágásos oldala van, oda kerüljön a megírni kívánt IC bevágása is. Most indítsuk el a flash programot, és a biztonság kedvéért az old.bin, vagyis az eredeti biosz írását rendeljük el. Ha készen vagyunk, indítsuk újra a gépet. Amennyiben elindul, jó munkát végeztünk, akár benne is hagyhatjuk az alaplapban, kikapcsolt állapotban nyomjuk bele a foglalatba. A másik biosszal pedig az eddig halott alaplap is új életre kel. Nem győzöm hangsúlyozni az óvatosságot, egy megcsúszó csavarhúzó jóvátehetetlen károkat okozhat. És csakis két teljesen egyforma alaplapban végezhető el a fenti eljárás. Sokaknak nem fog tetszeni, hogy ilyenekre biztatlak benneteket, de egyrészről nem lehet mindig óvodás témákkal foglalkozni, másrészről pedig gondolom, mindenkinek van egy haverja, esetleg rokona, aki szívesen segít, ha ilyen vészhelyzet állna elő. Nem kapkodni, szépen, nyugodtan, kihúzott hálózati kábellel lehet próbálgatni. Nem egy ördöngős dolog, azzal együtt, hogy bizony nekem is tele volt a gatyám, mikor először csináltam. Az IC-t úgy kell megfogni, hogy a foglalatba illesztéskor a lábakhoz ne érjünk hozzá, a két rövidebb oldalon van lehetőség a hüvelyk és mutatóujj kényelmes elhelyezésére. A kiemeléshez használt csavarhúzót tekerjük be szigetelőszalaggal, épp csak annyi maradjon szabadon a pengéből, amennyi elegendő a biosz IC és a foglalat közötti rés megnöveléséhez, vagyis az IC kiemeléséhez.

Csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy az Intelnek van egy olyan BX chipsetes alaplapja, amelyik egy jumper áthelyezésével vészprogramra kapcsol, és kijavítja a hibás bioszt.

Old Man

oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver/

IV.

NYÍRTECH

Számítástechnikai-, Iroda- és Oktatástechnikai, Informatikai, Tömegkommunikációs Szakkiállítás és Vásár

1998. szeptember 10-13.
Nyíregyháza

Szakmai programok:

Előadások és konzultációk a szakma közismert személyiségeinek közreműködésével

1. Információs társadalom, mint realitás

- Szoftver és hardver eszközök
- Hálózatok (Internet, INTRANET)
- Alkalmazások

Szervező: Szabinet Kht.

2. Az informatikai fejlődés negyedszázada

- TPA-től az intelligens városig

Szervező: Bessenyei György Tanárképző Főiskola Számítógépközpontja

3. Megyei fejlesztések és eredmények az informatikában

- Internet és INTRANET - amit tudni kell róla
- A SULINET-program
- Az informatika és a kábeltévé lehetőségei és eredményei

Szervező: Neumann János Társaság

4. Az üzleti kommunikáció bővülő szolgáltatás kínálata - MATÁV Rt.

5. Hang-adat integráció a hálózatok világában a CISCO-tól

6. Az ERICSSON Magyarországon

Szervező: ERICSSON TÁVKÖZLÉSI Kft.

7. A SULINET-project megvalósítása, SULINET tartalom fejlesztés

Szervező: ELENDER INFORMATIKAI Rt.

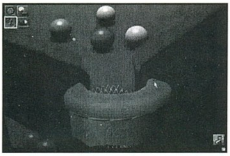
Helyszín: Bessenyei György Tanárképző Főiskola, Nyíregyháza

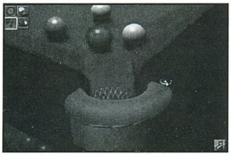
fimex fair

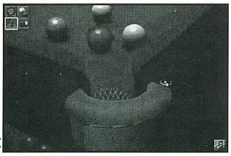
További információ:
FIMEX FAIR Bt.
4400 Nyíregyháza, Géza utca 8-16.
Tel./fax: **36-42/411-441, 411-411/38, fax: 36-42/411-446**
E-mail: **info@fimex.hu**
http://**www.fimex.hu**

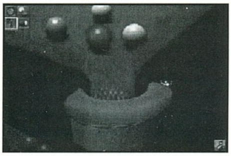
Vivo

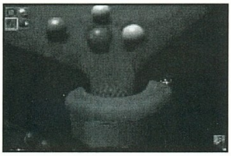
GYAKORLATI ELŐADÁS


EREDETI


LAN


T1


ISDN

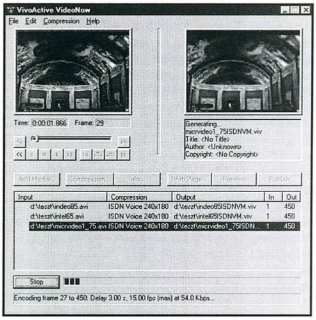

28.8

A múltkori szám száraz elméleti VIVO cikke után egy kicsit könnyedebb téma következik, megvizsgáltuk egy rövid teszt erejéig, hogy miként is lehet használni a VIVO adottságait. Arra voltunk kíváncsiak, hogy mi az a maximális tömörítési arány, amit el lehet érni, és ez milyen minőségromlással jár. Lássuk mire is jutottunk.

Egy 320*200-as AVI-val indítottunk, melyet többféle kódolással rögzítettünk. Előfordult itt minden ismertebb és használtabb tömörítési metódus, már csak a rend kedvéért is. A tömörítéshez a VIVO software által megjelentetett VivoActive VideoNow programot használtuk. A betöltött AVI file-ra az előre elkészített tömörítési csomagokat alkalmaztuk. Természetesen ha ezek nem felelnek meg valakinek, akkor gond nélkül lehetséges a manuális beállítás. Ebben az esetben állítható a kimeneti kép nagysága (sajnos még mindig csak 352*264 a legnagyobb felbontás), a frame rate, a hang minősége (FM vagy voice), illetve még egy-két viszonylag lényegtelenebb dolog. Marad még egy csúszka, mely a Picture Quality és a Frame Rate között egyensúlyoz. Ez utóbbi az egyetlen dolog, ami számomra talány maradt, hiába állítottam egy korábbi próbálkozás során a Frame Rate-ra, gyakorlatilag ugyanúgy szaggatott, ha pedig a Picture Quality javára döntöttem, akkor a szaggatás felerősödött, de a képminőség nem javult számottevően. Egyszóval én azoknak akik manuálisan akarják berhelni a dolgokat, maximum a képméret és a hang minőség beállítását javaslom, egyébként pedig a beállított gyári értékek használatát.

A konkrét teszt igazából okozott is meglepetést, meg nem is. Az eredményeket a táblázatok tartalmazzák. A tesztként használt 30 másodperces AVI nem mondható túl hosszúnak, azonban úgy vélem, ez is elégséges volt a tendenciák felismeréséhez. Azt mindjárt az elején lehet látni, hogy nagyon nagy %-os tömörítési arányt lehet kicsikarni a VIVO technológiából. Az a maximum 14%-os kimeneti file azt hiszem önmagáért beszél. Egyértelművé vált, hogy teljesen felesleges előtte lebutítanunk, vagy

Microsoft Video 1 - 75%					
Eredeti hossz (byte)	LAN FM 320x240	T1 FM 320x240	ISDN Voice 240x180	28K Modem Voice 160x120	Voice 16x120
11.334.338	808.893	413.954	207.415	82.951	56.358
%	7.14	3.65	1.83	0.73	0.50
idõ (sec)	61	51	55	26	16
ntel R32 - 65%					
Eredeti	LAN FM 320x240	T1 FM 320x240	ISDN Voice 240x180	28K Modem Voice 160x120	Voice 16x120
7.830.474	804.735	412.081	207.491	83.180	55.748
%	10.28	5.26	2.65	1.06	0.71
idõ (sec)	74	66	65	40	31
tel Indeo - 85%					
Eredeti	LAN FM 320x240	T1 FM 320x240	ISDN Voice 240x180	28K Modem Voice 160x120	Voice 16x120
5.513.574	806.288	412.031	207.709	82.951	55.678
%	14.62	7.47	3.77	1.50	1.01
idõ (sec)	64	54	57	30	20

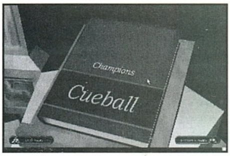


még jobban összetömörítenünk az AVI-t (kivéve, ha nem bízunk a VIVO tömörítésében), ha megnézzük a kész filmek méretét, akkor azok elhanyagolható mértékben különböznek csak. Persze utólag visszagondolva ez logikus, hiszen a VIVOActive valószínűleg kicsomagolja a tömörítés előtt a frame-ket, ezért a különbségek csak az AVI kódolások adatvesztéséből erednek.

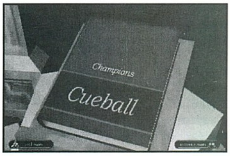
A másik nyilvánvaló dolog a minőség/hosszal kapcsolatban derült ki. Otthoni, vagyis nem WEB-es felhasználásra mindenképpen a LAN-FM-320*240-es tömörítést érdemes használni. A mozgó kép minősége nem romlik annyira számottevően, mint amennyire kicsi lesz a file. Persze nem szabad elfeledkeznünk róla, hogy a mozgóképpel szemben támasztott követelményeink sokkal kisebbek, mint az állóképekkel. Egy tűrhetőnek minősített VIVO film kockázása során komolyan sérülhet a szépérzékünk. Ha WEB-es felhasználásra van szükségünk és nem annyira számít a minőség, hanem inkább a hossz dominál, akkor mindenképpen a 28.8-Voice-320*240-t javaslom. Gondolom, ha belepillantotok a táblázatba, akkor beláttjátok, hogy miért az az 1% körüli kész méret, azt hiszem magáért beszél. Igaz ilyenkor a pixelek kergetik egmást, de hát valamit valamiért.

A teszthez mellékeltem egy-két képet is, remélem, hogy látszani fog valamennyire a minőségi különbség a képeken. A témával kapcsolatban nyugodtan jöhetnek a kérdések, amire tudok szívesen válaszolok. Lehet, hogy még találkozunk VIVO ügyben, mert egyre-másra jelennek meg a jobbnál jobb player-ek, arról nem is beszélve, hogy nem hiszem, hogy itt fog megállni a filmek felbontása és minősége. A mostani CD-n is vannak szép számmal filmek, nézegessétek őket.

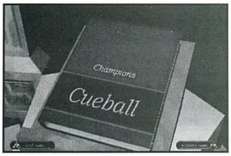
Bear™



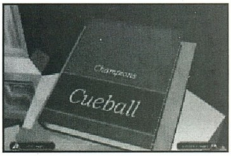
EREDETI



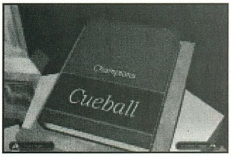
LAN



T1



ISDN



28.8

Brekk. Azt mondta a Lily, kezdjem így a levrovot mert ez neki most nagyon tetszik. Persze nem a levrov elején feltétlenül, hanem valamelyik üdítőital kupakjában, ahol ez a brekegés a nem nyert felirat helyett vigasztalja az embert. Hát nem tudom, én a helyében az „Ön nyert 10 millió forintot" feliratnak jobban örülnék, de végülis a kis öröm is öröm, megértem. Amúgy ez a brekk téma most éppen a levrovnál is bejön, hihetetlen és sosem gondoltam volna, de ezt is megértük, hogy nincs nyári kihagyás. Szóval brekk. Mindegy, itt a nagy táborba készülődés közben még éppen van másfél percem egy levrov készítésére, tehát ne is húzzuk az időt, mert aztán csak a tábor végére érkezek meg, akkora meg már minek, hiszen a környék összes kocsmájából ki fog fogyni a sör. Legfeljebb viszek, habár nem terveztem, hogy kamionnal megyek, de most még nem késő. Na mindegy, nézzük mi van a postaládában.

KEZDÉSNEK VALAMI HASZNOS

Hi Brazil, ismét Hóka vagyok! Azért írok most, mert látom nem csak nekem vannak a word97-ben nyomtatási problémáim, hanem szinte mindenkinek. Én rájöttem arra, hogy hogyan küszöbölhetem ki a hibát egyszerűen. Mindössze egy progi kell csak, ami enged beleírni a regisztrációba. Én a Norton Registry editort használtam a hiba elhárításánál. Most leírom a lépéseket, hogy hogyan lehet e hibát kiküszöbölni: - elidítjuk a progit, -ami enged a reg.-ban turkálni, majd belelépünk a Win.ini-be egy dupla klikkel.

Csak gyorsan annyit tennék hozzá, hogy nem kell feltétlenül olyan program, amivel a regisztrációs adatbázisban lehet turkálni, lévén a win.ini egy szöveges állomány a windows könyvtárban. Bőségesen elegendő ennek a buherálásához bármilyen ascii szövegszerkesztő. Továbbá nem árt a beavatkozás előtt elmenteni ezt a filet, kevésbé sikeres piszkálódás esetén ugyanis maradandó lelki sérülést okozhatunk legkedvesebb vindovsunknak. Na folytassuk.

1. megkeressük a FontSubstitutes nevű alpontot, ahova egy szimpla klikkel belépünk. **(Ezek az alpontok szögletes zárójelek között keresendők, fapados editor esetén. Brazil)** 2. megkeressük a Times feliratot, majd ráduplázunk és azt írjuk be a felbukkanó ablakba, hogy Times New Roman. 3. ugyanezt tesszük a Times New Roman CE,0-val is, csak ide Times New Roman Ce,0-t írunk. 4. a többinél is ugyanez a helyzet: Times New Roman CE,238-hoz ugyan Times New Roman Ce,238-at, Times New Roman Cyr,204-hez Times New Roman Cyr,204-et írunk. Ez az útmutató a Norton Registry editorhoz készült, ami a Norton Utilities tagja. Feltételezem, hogy a többi reg.-es progi is így műkszik. Azért írtam, mert azt olvastam a levrovban, hogy nem ártana feszegetni egy-két problémát. Szerintem megérné ezt a levelet betenni a levrovba, mert sokan küszködnek ezzel a bajjal.

Tisztelettel: Aradi Mihály

Sokan bizony. Bevallom őszintén, az általad írt megoldást nem próbáltam még ki a levrov írásáig, de ha nálad működött, akkor hátha másutt is bevállik. Kevésbé barkácsoló kedvűek kedvéért jelzem, a hiba általában a nyomtató meghajtószoftverének frissítésével (már ha ugyan van neki) is megoldódik. Ugyanez a helyzet a képernyőn megjelenő, illetve nem megjelenő ő és ű betűk esetében is, tehát ha a PiciPuha Szó97-ben nem látunk ilyeneket szövegszerkesztés közben, kezdjünk el új meghajtót hajkurászni az interneten vagy bárhol. Esetleg a Szó97 visszacserélése eggyel régebbi verzióra is megoldja a problémát, sőt nem csak ezt, hanem számos másikat is amik amúgy nincsenek is, ha az ember nem ragaszkodik a „csúcsszoftverek" használatához.

Ui.: Azért nyomtatott kockákat a nyomtató, mert a regisztrációban a Times New Roman CE fontnak a nyomtató a Times New Romant rendelte hozzá, és mivel az ó,ű,ő nem tartozott a betűkészletbe. Én amikor először nyomtattam word97-ben nagyon ideges lettem, mert nem lehetett csak más betűtípust nyomtatni, ami pedig nem volt olyan szép. Az édesapám jól meg is szidott, hogy hogyan értek én a számítógépekhez, hogy még ezt sem tudom megcsinálni. Ez bogarat tett a fülembe. Mindig is sejtettem, hogy a Word egyesített betűtípusa nem jól adja meg a nyomtatónak a betűtípust, ezért össze vissza próbálkoztam. Már-már kezdtem beletörődni, amikor egy szokásos Windows registry tisztogatás közben szemet szúrt a FontSubstitutes nevű alpont, mivel elég jó angolos vagyok ezért felötlött bennem a gondolat, hogy meg kéne prószálni, és sikerült.

(Aradi Mihály)

Na igen. Ezek után merje valaki azt mondani, hogy a jelenlegi szoftverek nem ösztönzik az embert gondolkodásra, meg, hogy jól elkényeztetnek mindenkit és egyéb hülyeségek. Ennek örülök, de jó meg ilyesmik, de azért csendben megjegyzem, talán egy nem kis cég nem túl olcsó szoftverétől bizony mást várna el az ember. Szép dolgok az újítások, baromira örülök a Szó97 Unicode-jának, remek dolgokat tud csinálni (meg néha nem csinálni de az más kérdés), de ha nem tud ő meg ű betűt gyártani csak úgy bármikor, akkor egy átlagos számítógépfelhasználó bizony meglehetősen ideges tud lenni, és nem hatja meg az a gondolat, mennyire korszerű szoftverrel dolgozik. Gondolok itt pl. a titkárnőkre. Nekik talán mégse javasolnám a win.ini meg a registry buzerálását...

EGY KICSIT A „KALÓZKODÁSRÓL"

Szeru Brazil! Azzal kezdeném, hogy nem értékelem a lapot és az egész ténykedéseteket, mert ezt megteszi helyettem más. Inkább a szoftverkalózkodással kapcs. írnék 1 pár gondolatot. Szerintem egyszerű ez a kérdés, nem értem, miért kell annyit rágódni rajta. Tehát: a fejlesztők jobbára külföldi tőkés országok lakói. Megírják a kis programjukat x idő alatt, kiadják, és a program minőségétől függően veszik is rendesen. Egyszerű: külföldön - gondolok itt az USA-ra, illetve Európa nyugati részére- az ottani jövedelmekhez van igazítva a játék ára, és ez mondhatni igen kedvezőnek mondható, ha azt nézem, hogy egy középosztálybeli srác hetente 2-3 játékot is megvehet. Viszont nem hiszem, hogy a szoftverfejlesztő cégek drasztikus árcsökkentéseket alkalmaznának attól függően, hogy melyik régióban forgalmazzák a termékeket. Tehát nem kell arra számítani, hogy a vadi új játékok egytől-egyig olcsók, illetve olcsóbbak lesznek, mint külföldön - persze akadhatnak akciós játékok, de erről külön megvan a véleményem. Szóval a legtöbb program ára nem az átlag magyar ember pénztárcájához van kialakítva -megjegyzem főképpen a játékokra gondolok-. Az ár egyébként kb. egyezik: odakint 40-60$ itthon 10.000.-Ft. Miután így megpróbáltam némiféle átlátást adni a szoftverek áráról -remélem nem hülyeség- érthetővé válik, miért is írat CD-t az ember, ahelyett, hogy megvenné. NINCS RÁ PÉNZE. Hangsúlyozom nem azokra az emberekre gondolok, akik havi több százezret keresnek, vagy a szüleik keresnek annyit: nekik nem lehet gond kifizetni. Tehát manapság jobban megéri, sőt megkockáztatom, csak így éri meg játékot „venni". Persze ebből következnek a jogtisztasággal kapcsolatos kérdések, illetve etikai, lelkiismereti kérdések - csaltam, bűnt követtem el stb.-de kérdezem én: Ez van akkora bűn, mint sikkasztani több 100.000.000-t? Ki tudja, lelkiismereti kérdés. A bűn bűn akkor is ha igen csekély, de amíg Magyarország gazdasága a fizetések terén nem éri utol a fent említett országokét, addig bizony el kell fogadni, hogy lesz szoftverhamisítás, és nem fogják tudni leküzdeni. Ha megveszek egy írott CD-t mondjuk 1500-ért még mindig jobban járok, ámbár tudom, hogy törvényt sértek, mert tudom, hogy a CD hamis. De akkor is vállalom, mert nincs más mód, ha játszani akarok. El kell dönteni: -veszek egy játékot bolti áron aztán egy darabig semmit, -nem veszek se így, se úgy és nincs félnivaló a szoftverrendőröktől, - megveszem a hamisat és vállalom a kockázatot. Azt azért leszögezem, hogy senkit nem bíztatok ilyen cselekedetekre, csak a véleményemet közlöm. Ennyit szerettem volna leírni, remélem nem nagy hülyeség!! Figyelj csak BRAZIL: te, ha játszanál megvennéd a bolti CD-t????? Ha berakod a levelemet a rovatodba, akkor köszönöm, ha nem sebaj. Ti most a Páskom parkban vagytok megtalálhatóak? Mármint a szerkesztőség. Csak azért, mert én TÉNYLEG VISZEK NEKED EGY SÖRT aug. 18-23 között. Melyiket szereted??? Üdvözlettel:

Marschalkó Szilárd, Nyíregyházáról

Micsoda pech, aug 18. és 23. között éppen táborozni fogok, szóval sört most ne hozz. Nem. A szerkesztőség a József körúton van. Amúgy sörtől függetlenül is betettem volna a leveledet, egészen egyszerűen csak azért, mert jól látszik belőle a mai helyzet és az emberek hozzáállása a kérdéshez. Sok hozzáfűznivalóm nincsen, tulajdonképpen nagyrészt egyetértek vele, még akkor is ha most azt kéne írnom, hogy ejnye meg bejnye és azonnal tessék minden szoftvert megvenni. De nem írom. Azt gondolom, aki ma Magyarországon ilyen módon áll hozzá ehhez a kérdéshez (a magánemberekre gondolva természetesen) az egészen egyszerűen hülye. Nem tudom - magánemberként - elítélni azokat akik szűkös anyagi helyzetükből adódóan másolják a CD-ket, azokat már sokkal inkább, akik ezt a másolást szinte nagyüzemi módon csinálják és ebből szép pénzeket akasztanak le. Szóval ez van ma itt Magyarországon. Igazából annak örülök, és ez valóban így van, hogy a hozzáállás változik, csak a pénz nincs meg hozzá, hogy teljesen jó fiúk legyünk. Azonban ha arra gondolok, hogy ma már jónéhány CD-s játékot forgalmazó cég van jelen a piacon és ezek is megélnek valamiből, akkor ki kell jelentsem, a helyzet nem reménytelen. Én kívánom mindenkinek, hogy legyen meg a pénze arra, hogy ha megtetszik neki egy játék, azt különösebb nehézségek nélkül legyen képes megvenni. A kérdésedre válaszolva amit nekem tettél fel direktben: igen, előfordulhatna, hogy megveszek egy játékot is. Sőt, már elő is fordult, de ez nem jellemző, mondjuk az én helyzetem összehasonlíthatatlan közületek szinte bárkiével, mert ha akarok akkor a szerk.-ből elhozok egyet aztán játszok amíg meg nem unom. Vagy amíg vissza nem kérik. De például azokat a szoftvereket igyekszem megvenni amivel dolgozom, jóllehet sok időnek kell még addig eltelni, amíg minden hivatalosan meglesz, hiába na, tényleg úgy van, vagy eszek, vagy szoftvert veszek...

QUAKE CD

Nagy rajongója vagyok a PC Guru-nak, az eddigi összes számotok megvan. **(Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál! Brazil)** Na jöjjön a lényeg: Tudom hogy jó kapcsolatotok van a quake.pganet.com-mal, mivel az ftp serveren is együtt vagytok. Szerintem kéne csinálnotok egy olyan CD-t,

amin csak Quake1, majd a másik CD-n Quake2 cuccok vannak, mivel sok quakernek nincs lehetősége arra, hogy az internetről letöltse a Quake kiegészítéseket. Igaz, hogy a PC Guru-n is vannak quake progik, de az nem elég. Elég gazdaságos lenne a ti szempontotokból is és a felhasználók számára is. És mondjuk évente egy új kiadást. Újság hozzá szerintem nem is kellene, de ha mégis akkor valami útmutatás és Quake consol commands. Bye

(Fantasy Virus)

Na most tulajdonképpen hát igen. Ez az a levél, amire nem tudok sokat válaszolni, mint azt, hogy hát az ötlet az tényleg jó meg életképes meg hasonlók, de mittudomén lesz-e ilyen CD. Azt látom, erre van igény, hihetetlen mennyiségű Q fanatikus van. Amúgy valamikor régen jelent meg nálunk egy hasonló jellegű CD Doom Forever néven, ami ha jól emlékszem két kiadást is megért mielőtt teljesen(!!!) elfogyott. Azon volt minden, ami az akkori idők 3D-s játékaihoz megjelent, illetve egészen pontosan nem minden, de egy nagyon jó válogatás volt. El tudom képzelni, hogy lesz valami hasonló, azt azonban kevésbé, hogy csak Q legyen a téma. Na majd meglátjuk, minden a főmedvén múlik. Addig is amíg valami történik (vagy nem), be kell érjed a PC Guru havi termésével, illetve az internettel. De lásd milyen jó vagyok, a kérdést azért mégiscsak megemlítem személyesen is.

Egy jó ötlet...

HI BRAZIL!!! Az újság rulez. A fejed is rulez. Sőt Brazilné is rulez, bár őt nem annyira ismerem. Most írok először úgyhogy légyszíves nézd el nekem, hogy nincsenek ékezetek. **(De azért az iskolában mégiscsak meg kellett volna tanulni... Brazil)** Jó lenne ha több színes oldal lenne! És most egy üzleti ajánlat: legyen nagyobb a Hardver Forum és a GRAB rovat És a Levrov lehetne kisebb! Örülsz mi?! Feleannyi melód lenne!!! És a törd is csak feleannyit idegesítene!!!! Gondold meg!! Na csá ideje JEDI KNIGHT-ozni!

(Mulder from Békéscsaba)

Először azt hittem, ez is egy deletére értékelhető levél lesz, de aztán a végére rá kellett jönnöm, hogy ez biz nem más, mint a tömegek akaratának megnyilvánulása! Így is van, le a levrovval, éljen a bármi más, ne kelljen nekem fölösleges két oldalt minden hónapban telenyomni hülyeséggel. Bár a törd. miatt kicsit sajnálnám, végülis ez itt az ő kis játszótere, legalább itt kiélheti magát és jól beleírkálhat mindenféle hülyeséget különösebb retorzió nélkül. Nameg pont ő mondta minap, hogy a levrov valami olyasmi, mint az értelmetlen szöveg a mostanában jellemző zenékben, amik ugyan nem szólnak semmiről, de mégis ettől figyelnek rá oda az emberek és ettől lehet jól eladni azokat. Amellett, hogy ezért aztán jól orrbavágtam, el kell ismernem, van benne valami amit mondott, csak még azt nem tudom, mi. ***(Kit vágtál te orrba? Már megint a virágos pizsidbe aludtál kisfiam? Tudd már hányas a pohár! - a törd.)***

Net ajánlat

Hali! Gondolom nem fog újdonságnak hatni ha azt mondom, a Guru a legjobb játéklap a piacon. **(Tényleg nem. Brazil)** A cd-sitésnek ugyan nem nagyon (értsd: nagyon nem) örültem, el is határoztam, hogy nálatok fogom venni a cd mentes verziót. Amikor viszont megjelenik az új Guru, mindig felteszem magamnak a kérdést: megér nekem 500 Ft-ot egy csomó mászkálás? Szóval van 6 db piros-ezüst cd-m...

Talán újdonságot mondok, de nem feltétlenül kell elzarándokolni a szerkesztőségbe a CD nélküli újságért, elő is lehet fizetni rá. Oké, tudom, hülye ötlet, csak úgy kijött. Amúgy szerintem is fölösleges 500 forintért egy csomót mászkálni, többe kerül a benzin vagy a buszjegy, és annyira azért nem vészesen rossz az a CD. Ámbár a CD nélküli újság jó ürügy egy kis szerk.-be látogatásra, na nem mintha az annyira nagy élmény lenne, de akinek ez a mániája, hát tessék. Sört hozzatok.

Mellesleg micsoda dolog az, hogy már lassan három hónapja megjelent a valósidejű stratégiák koronázatlan királyának, a Total Annihilation-nek az első küldetéslemeze (Core Contingency) és ti még mindig nem írtatok róla? Grrr.. **(Összegyűjtjük, s egyszerre többről fogunk írni, mondjuk a következő számok egyikében. Brazil)** Látom piszkálnak a levrov csekély információtartalma miatt. Egye fene segítek: aki Total Annihilation-t akar játszani a neten, az 22 óra után jöjjön a #ta.hu IRC csatira. Tessék, máris van egy hasznos információ a rovatodban. Ráadásul még reklámnak sem számít, hiszen nonprofit a dolog. Az már lehet, hogy nem férne be a nonprofit kategóriába, ha azt mondanám, hogy 1-2 héten belül elkészül egy TA-nel (+CC) foglalkozó site a www.nexus.hu/ta/ címen, éppen ezért nem mondom, hogy 1-2 héten belül elkészül egy TA-nel (+CC) foglalkozó site a www.nexus.hu/ta/ címen. Na de hogy mégis profitálj a dologból, küldhetek 2 dobozos sört az info megjelenése esetén. Milyen sört szeretsz? A francba, ez már megint reklám lenne. Ehh, akkor talán írd körül: asztalraragaszthatót? Jobbancsúszósat? Vagy olyan négyembereset? üdv:

Andreas

Most aztán nagy bajban vagy, mert leközöltem a site URL-jét, most már nincs mese és muszáj lesz megcsinálni. Azért most még az e-mail címedet nem írtam le, de ha a következő levrovig nem készül el (amikor ezt írom még semmi nyoma ugyanis), akkor majd jól megnézheted magad, mert szépen megadom a címed aztán lesheted a sok reklamáló levelet. A reklám miatt meg ne aggódj, ameddig nonprofit dolog, addig nem kell súlyos pénzeket leperkálnod. A sört, amit ígértél viszont igen. Legjobban teszed, ha a négyemberes fajtából küldöd, de mielőtt arra gondolnál, hogy ez itt a reklám helye, gyorsan közlöm, tévedsz. A négyemberes alatt ugyanis azt értem, amikor négy ember kell ahhoz, hogy az adott sörmennyiséget meg bírják mozdítani. Tudod, jó sok láda...

VB (illetve nem, de mindegy)

Szia Brazil! Ugye még mindig búsulsz a foci miatt, mi? Én is mer' a kretén jugók kikaptak! De legalább a horvátok rulez.

Hát lehet, hogy most fog belőlem a fél ország kiábrándulni, de én bizony egyáltalán nem csüngtem a tv-n a foci VB alatt, különösebben nem életem a foci, de azért ha úgy alakult megnéztem a meccseket. De nem is ez a kiábrándulás alapját képező tény, hanem az, hogy brazilok ide, brazilok oda, én bizony azokat a szerencsétlen hollandokat sajnáltam nagyon. Hát ez van. Attól, hogy a brazilok nem nyerték meg a VB-t (amit mellesleg azzal a produktummal nem is lehetett), egyáltalán nem vagyok szomorú, tőlük függetlenül én azért még világbajnok meg király meg félisten is vagyok. Csak sajnos picit szerény is, ezért kissé nehéz érvényesülnöm, de sebaj.

Egyébként a Guru nagyon kúl, tetszenek a cikkek, a CD jó, csak kevés rajta a jó játék. Ja és mé' adott az a hülye Shoebaron 96%-ot az Unrealnak? Tőlem még kilencvenet sem kapott volna! Szóval minden szép és jó, csak így tovább, ti vagytok a 2nd legjobbak. (...) Sok üdv neked, Brazilnének, Brazilká(k)nak, A Tördnek és a többieknek Jugóból!

MC PC/CRG

Na végre. Már majdnem kezdtem aggódni, hogy nem esik be az inboxba egy CD-t méltató levél sem, de most már határozottan jól meg vagyok nyugodva. Remélem majd sok jó játékot is tudunk rá nyomni, csak az a harci helyzet, hogy ilyeneket méltóztatnak csinálni jelenleg a nagyságos szoftvercégek. Én a mai napig még mindig a legjobban a shareware cuccoknak tudok örülni, azokat legalább kedvtelésből meg szívből csinálják akik csinálják. Majd mi is igyekszünk kicsit jobban, és akkor majd jól előlépünk szekönből försztté, bár ha a CD miatt még így is minket választottál akkor jó. Mégiscsak jó valamire ez a CD, ugye.

És a végére némi 5letek

Hali Brazil! Azzal a nem titkolt szándékkal írok levelet, hogy néhány ötletet, ill. tanácsot adjak Nektek. 1.Mivel sok levelet kaptok, hogy a levrov „uncsi", „egysíkú", ezért minden cikk végére írhatnátok egy sort, hogy mi legyen a következő levrov témája (ez más újságnál is így van!). 2. Aztán meg affelől érdeklődök, hogy egy kis chat-et nem lehetne-e összehozni a HcGamer-re? Mivel kevés jó csevi van :(3. Mi lenne, ha érdekes webcímeket is felraknátok a CD-re? Ezzel sem az újságot „rövidítenétek" meg, és a CD-n az a pár Kb elfér. Amúgy meg nem uncsi a levrov, csak a beküldött levelek egyformák... Ha berakod a levelet, nem küldök semmilyen nedűt, így is tovább élsz! Köszi!

(Menyes Gusztáv)

Kedvelem az ilyen szép pontokba szedett leveleket, mert ezekre olyan helyes kis szép pontokba szedett válaszokat lehet csinálni. Olyanokat, mint amilyen pl. ez lesz itt. Szóval, aszongyahogy: 0. Te csak ne aggódjál az én egészségem miatt, meg hogy én meddig élek meg ilyesmik. Ilyen nagy melegben mint ami most van, orvosi tanács szerint jó sokat kell inni, mert akkor nem szárad ki az ember olyan könnyedén. Én meg szépen szótfogadok a doktorbácsiknak, és jobban tennéd ha te is ezt tennéd. Kedvencem amúgy is a limonádé. Király! 1. Nem igazán értem, hogy mire gondolsz. Milyen cikk végén legyen a téma? A játék cikkek végére nincs nincs értelme. A levrovot meg nem szoktuk keretek közé szorítani. 2. Hm, az ötlet nem túl rossz, mondhatni nagyon jó, csak nem nagyon tudom ki lenne az aki ezt megcsinálná. Habár az oldalt készítő srácok sok mindenre kaphatók és megfelelő módon profik is, majd jól megkérdezem tőlük. Szóval majd meglátjuk. Mellesleg az irc miért is nem jó neked? 3. Jó lenne meg minden, bár hirtelen nem tudnék közülünk senkit sem mondani, aki vadul bóklászna manapság csak úgy ráérősen az interneten, mindenki állatira el van foglalva. Bizony.

És most jön a mai levrov legeslegjobb része, a vége! Záróra, viszlát, csocsi, csók, puszi vagy amit akartok, én most szépen bepakolok az autómba aztán irány a tábor. Na pá!

Brazil
brazil@westel900.net

Paintball

Azoknak szeretnék ezúton válaszolni a leveleire, illetve telefonjaira, akiknek nem tudtam érdemi választ adni akkor. Tehát, további infók: 06 20 262703/Robi, vagy E-mail: paintball.hungary@mail.matav.hu.

Ezeken a címeken szívesen válaszolnak a leveleitekre. (Aztán ha nagyon belemelegedtetek, akkor ki lehet hívni a GURU stáb tagjait egy játékra.)

Na pá. Megyek a Brazillal.
(Sajnos.:((()
a törd.

GURU TÁBOR RULEZ!!!

Cikk címe	Fajtája	Oldalszám	Melyik szám
3D gyorsítókártya kínálat	Ismertető	52	98/1
3D oldal (driverek, hírek)	Leírás	52	98/1
7th Legion	Ismertető	81	98/1
Achtung Spitfire	Cheat	96	98/1
ADA 305 (Altec Lansing)	Hardware	70	98/1
Age fo Empires	Cheat	96	98/1
Age of Empires	Leírás	28-31	98/1
Agfa ePhoto 1280 (digitális kamera)	Ismertető	74	98/1
Agfa ePhoto 780 (digitális kamera)	Ismertető	74	98/1
Altec Lansing ACS48 Powercube Plus (hangfal)	Leírás	70	98/1
Altec Lansing ADA305 (Dolby Pro-Logic hangfal)	Leírás	70	98/1
Altec Lansing ADA310 (Dolby Pro-Logic hangfal)	Leírás	70	98/1
AMD K6 300MHz (processzor)	Ismertető	72	98/1
AMD K6 3D (processzor)	Leírás	72	98/1
Apolio Webphone (Internetes telefonálás)	Leírás	74	98/1
Atari Asteroids (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Awale V2.2	Leírás	66	98/1
B.A.D.	Ismertető	67	98/1
BiCat (bitmap katalógus)	Ismertető	89	98/1
Black Tiger (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Blade Runner	Ismertető	81	98/1
Blade Runner	Leírás	14-16	98/1
Bubble Pop	Ismertető	67	98/1
Buccaneer	Leírás	62-63	98/1
Canopus Corp. Pure 3D (3Dfx alapú gyorsítókártya)	Ismertető	52	98/1
Carl Sagan - Az éden sárkányai	Könyv	84	98/1
Carmageddon - Official Blood Patch	Ismertető	7	98/1
Carmageddon - Splat Pack	Ismertető	81	98/1
CART Racing (Indycar Racing 2)	Ismertető	6	98/1
Chex Quest 2	Cheat	96	98/1
Christmas Songbox V1.0 (kottázó)	Ismertető	89	98/1
Cinematronics (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Clic ! (40 megás hordozható drive)	Ismertető	75	98/1
Close Combat 2	Leírás	54-55	98/1
Comdex 1997 (kiállítás)	Leírás	72-75	98/1
Contact	Film	84	98/1
Crazy Gravity	Ismertető	67	98/1
Creative Labs Soundblaster AWE 64D	Leírás	72	98/1
Creative Labs Soundblaster Live	Leírás	90	98/1
Curse of Monkey Island	Ismertető	81	98/1
Curse of Monkey Island	Leírás	22-26	98/1
Dark Angel V1.1	Cheat	96	98/1
Dark Reign (új épületek, 1.1 patch)	Ismertető	7	98/1
Daytona Usa Deluxe Version	Ismertető	6	98/1
Dead Unity	Ismertető	7	98/1
Deathmach (hálózatos játékklub)	Leírás	79	98/1
Diablo - Hellfire	Ismertető	7	98/1
Diablo - Hellfire	Ismertető	81	98/1
Digital Subscriber Line (Internet elérés)	Ismertető	74	98/1
Domination Pack (Red Alert gyűjtmény)	Ismertető	8	98/1
Dominion	Ismertető	8	98/1
Dr. Kovácsné Cohner Judit, Ozsváth Miklós, G. Nagy János - Office 97	Könyv	85	98/1
Dracula - The Reign of Terror	Ismertető	6	98/1
Dragon Dice	Leírás	48-51	98/1
Dungeon Keeper	Ismertető	81	98/1
DVD (Prisma DVD kit)	Hardware	88	98/1
DVD szabványok (audio, video)	Leírás	73	98/1
E-Chess	Leírás	66	98/1
Electronic Arts H3D Eyewear System (3D szemüveg)	Ismertető	72	98/1
Emulátorok (arcade gépek, konzolok)	Leírás	82-83	98/1
Evolution - The Game of Intelligent Life	Ismertető	8	98/1
F-22 Air Dominance Fighter	Ismertető	81	98/1
F-22 Raptor	Ismertető	81	98/1
FIFA '98	Ismertető	81	98/1
File Maven (file kezelő)	Ismertető	89	98/1
Flight Simulator '98	Leírás	58-59	98/1
Franklin Electronics Rex Pc (információk a Pc-ből)	Ismertető	75	98/1
Freespace	Ismertető	6	98/1
G-Police	Leírás	34-35	98/1
Gabriel Knight 3 - Blood of the Sacred, Blood of the Damned	Ismertető	7	98/1
Gauntlet (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Geofox One (laptop)	Ismertető	75	98/1
Geofox One Professional (laptop)	Ismertető	75	98/1
Great Battles - Hannibal	Ismertető	7	98/1
Hardwar	Ismertető	9	98/1
Heavy Gear	Ismertető	6	98/1
Hewlett Packard HP 620LX (palmtop)	Ismertető	75	98/1
Hitachi GD-2000 (DVD-Rom)	Leírás	88	98/1
Hitachi MPEGCam MP-EG1A (digitális kamera)	Ismertető	74	98/1
IBM "humanizálódó" computer (információk)	Leírás	74	98/1
Ikari Warriors (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Immersion FEELit Mouse (egér)	Ismertető	75	98/1
Imperium Galactica	Ismertető	81	98/1
Incubation (új küldetések)	Ismertető	7-8	98/1
Intel Pc Camera Kit (digitális kamera a Pc-hez)	Ismertető	74	98/1
Kovalcsik Géza - Excel '97	Könyv	85	98/1
L'Art Pour L'Art társulat - Winnetou	Tallózó	84	98/1
Leisure suit Larry 7	Ismertető	81	98/1
Levrov	Lev.rov.	92-93	98/1

Cikk címe	Fajtája	Oldalszám	Melyik szám
Lightwave (világosság)	Leírás	76-77	98/1
Lynx, MetaLynx (Atari Lynx emulátor)	Ismertető	82	98/1
Magic - The Gathering (Interneten is)	Ismertető	7	98/1
Max Payne	Ismertető	8	98/1
Microsoft IntelliMouse Trackball	Ismertető	75	98/1
Microsoft Windows CE 2.0	Ismertető	75	98/1
Mitsubishi Amity DN (notebook)	Ismertető	74	98/1
Mondo Games Voodoo 2 (új 3Dfx chipset)	Leírás	72-73	98/1
Mooo-La !	Leírás	66	98/1
Multiple Arcade Machine Emulator	Ismertető	82	98/1
Myst 2	Ismertető	81	98/1
Nagy Gábor - Kézikönyv az adattömörítéshez arj, pkzip & co.	Könyv	85	98/1
Naughty Boy (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
NBA '98	Ismertető	81	98/1
NHL '98	Ismertető	81	98/1
Nintendo 64 (Nintendo Ultra 64 emulátor)	Ismertető	83	98/1
nVidia Riva 128 OpenGL driver	Ismertető	52	98/1
Objektum orientált programozás Turbo Pascal nyelven 7.0	Könyv	85	98/1
Omikron	Ismertető	6	98/1
Outcast	Leírás	27	98/1
Overboard	Leírás	38	98/1
Panzer General 2	Ismertető	81	98/1
Panzer General 2	Leírás	44-47	98/1
Pc-Engine/TurboGrafix 16 (emulátor)	Ismertető	83	98/1
Phantasmagoria 2	Ismertető	81	98/1
Phoenix (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Pitfall 2 (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Plane Crazy	Ismertető	7	98/1
Polaroid PDC-2000 (digitális kamera)	Leírás	73-74	98/1
Portable SEGA Master System/Game Gear Emulator	Ismertető	82	98/1
Powerboat	Leírás	32	98/1
PSE V0.01.30 (PS-X emulátor)	Ismertető	82-83	98/1
Psion Series 5 (laptop)	Ismertető	75	98/1
PsiWin (Pc - Psion adatcsere)	Ismertető	75	98/1
Psxvideo for Windows V1.05 (PS-X animációk Pc-n)	Ismertető	83	98/1
Quake - X-Men : The Ravages of Apocalypse	Cheat	96	98/1
Quake (verseny)	Leírás	80	98/1
Quake 2	Ismertető	81	98/1
Quickview Pro V2.20 (multimédia nézegető)	Ismertető	89	98/1
Reflect	Leírás	67	98/1
Resident Evil 2	Ismertető	52	98/1
Samsung Digimax (digitális kamera)	Leírás	74	98/1
Samsung Web Video Phone (Internetes telefonálás)	Leírás	74	98/1
Screamer Rally	Ismertető	81	98/1
Sega Rally MMX Patch	Ismertető	6	98/1
Sharp Mobilon HC-4500 (notebook)	Ismertető	74-75	98/1
Sharp VE-LC2 (digitális kamera)	Ismertető	74	98/1
Shortcut Doctor for Windows 95 and NT	Ismertető	89	98/1
Sid Meier's Gettysburg	Leírás	18-19	98/1
Sim City 3000	Ismertető	9	98/1
Sony Mavica (digitális kamera)	Ismertető	74	98/1
Sony Playstation (új változat)	Ismertető	6-7	98/1
Space Invaders (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Starcraft	Ismertető	81	98/1
Starcraft	Leírás	12-13	98/1
Starfleet Academy	Ismertető	7	98/1
Steel Panthers 3 - Brigade Command	Ismertető	8	98/1
Super Bubble Mania V1.1	Ismertető	67	98/1
System 16 (arcade emulátor)	Ismertető	82	98/1
Telurian Defender	Ismertető	8-9	98/1
TerraTec EWS 64XL (hangkártya)	Leírás	90	98/1
Test Drive 4	Cheat	96	98/1
Test Drive 4	Ismertető	81	98/1
Teszt rovat (Prisma DVD Upgrade Kit)	Leírás	88	98/1
Tetris (www.tetris.com)	Ismertető	7	98/1
The Need for Speed - Special Edition	Leírás	36-37	98/1
The Need for Speed 2 - Special Edition	Cheat	96	98/1
The Need for Speed 2 - Special Edition	Ismertető	81	98/1
The Thrid Millenium	Ismertető	9	98/1
The Tone Rebellion	Leírás	41-43	98/1
Thrustmaster Grand Prix 1 (kormány)	Leírás	32-33	98/1
Tomb Raider	Ismertető	81	98/1
Tomb Raider 2	Ismertető	81	98/1
Tomb Raider 2	Leírás	20-21	98/1
Tomb Raider 2 Demo	Cheat	96	98/1
Tonic Trouble	Ismertető	9	98/1
Total Annihilation	Cheat	96	98/1
Total Annihilation (új egységek)	Ismertető	8	98/1
Tritech Pyramid 3D (3D gyorsító)	Ismertető	72	98/1
Tuning (Win95/Win98, Pentium II., tuning stop, AMD K6, Win95 3D gyorsítás)	Leírás	86-87	98/1
Tyan Trinitry (ATX alaplap)	Ismertető	72	98/1
Warlords	Ismertető	6	98/1
WebTv (Internet + tv, gyártók)	Leírás	73	98/1
Wing Commander 5 - Prophecy	Ismertető	81	98/1
Wings of Destiny	Ismertető	8	98/1
X-Wing vs. Tie Fighter - Balance of Power data	Leírás	10	98/1

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

Commandos

Írjuk be, hogy 1982GONZO a játék közben (nem nulla), mely után a következő kódok élnek:

SHIFT+V	Trace user.
SHIFT+X	Tele-transport. (a kiválsztott commandos-t az egérrel bárhova lerakhatjuk)
CTRL+I	Sérthetetlenséf.
CTRL+SHIFT+N	Küldetés befejezése.

G-Nome

A Mission Computerben nyomjuk meg a CTRL F1-et, majd írjuk be kis és nagy betű helyesen a kódokat. A jó bevitelt egy csipogás nyugtáz:

Redtop Trod	összes single player küldetés kiválasztása
Half Libel	Teleport key aktiválása
Had A Nude On	Invincibility key aktiválása
Brass Clue	Amunition Key aktiválása
Mother Mourn Us	A hegyeket változtathatjuk meg az 1-5 küldetésekben
Chaste Coed	video bejátszások megnézése
Rotted Drop	Destroy Target aktiválása
Horny Elk Leer	összes cél aktiválása a radaron
O'Sarge	Seargeant hívása
Swiss Throat	Citadel átváltoztatása 7. szintű headquarter-ré
A Mere Fart	???
A Scramble On	a SHIFT-CTRL-RIGHT CLICK -re képet lop

A játék közben:

CTRL+I	Sérthetetlenség
CTRL+Z	Lőszer feltöltése
CTRL+F	Aktuális célpont megsemmisítése
CTRL+B	Teleportálás a célpont mögé
CTRL+P	összes célpont a radarra

Top Gun: Fire at Will

Level 2	58210
Level 3	98143
Level 4	44010
Level 5	84933
Level 6	59810
Level 7	99743

Wreckin Crew

menu+option+cheat és enter:

GIMMEALL	összes pálya és kocsi
RESETALL	összes játékbeállítás az eredetire
RESETLAP	pálya rekordok 0-ra
KEYFOUND	összes billentyű él
RESETFMV	összes film az eredeti állapotra
CINEMAON	összes film elérhető
RESETKEY	összes billentyű alapállapotban
KARTSON	karts
KARTSOFF	no karts

House of the Dead

A menüben tartsuk nyomva a CTRL-lt és írjuk be a kódokat:

SKIDMARX	Cheat engedélyezve és Edit Char Stats opció
CREATURE	Creature Test engedélyezve

Sin

A konzolon gépelhetjük be az alábbi kódokat:

/superfuzz	isten mód
/wuss	összes fegyver
/nocollision	noclip
/wallflower	nincs ellenfél

Toy Story

A kezdőképnél írjuk be, hogy ABRACADABRA a pályaválasztáshoz.

Deathtrap Dungeon

Játék közben írjuk be:

elvis	végtelen élet
help	játék megállítása

M.A.X. 2

Játék közben írjuk be:

[maxspy]	összes ellenfél és állat megmutatása
[maxstorage]	maximum nyersanyag
[maxsurvey]	összes felvevőhely megmutatása
[maxsuper]	maximum kitolása a kijelölt egységnél

Mortal Kombat 4

MÁSIK RUHA:

Nyomjuk meg a Start és bármelyik akció gombot a ruhacseréhez. Sonya és Tanya kivételével mindenkinek 3 ruhája van.

HARC MEAT-TEL:

Group módban játszuk végig a játékot mind a 16 karakterrel. Miután ez sikerült, válasszuk ki bármelyik karaktert a játékra.
Ellenfelünk Meat lesz, aki a mi karakterünk összes tudásával rendelkezni fog.

HARC GORO-VAL:

Vigyük végig a játékot Shinnokkal. Menjünk be a karakter válsztó képernyőre válasszuk ki a titkos ikont, a RUN használatával.
Tartsuk nyomva, majd FEL, FEL, FEL, BAL a Shinnok ikon kigyulladásáig. Nyomjuk meg a BLOCK-ot a RUN nyomvatartása mellett.

HARC NOOB SAIBOT-TAL:

Vigyük végig a játékot Reiko-val. Gépeljük be a 012 012 -es kódot Versus módban. Menjünk be a karakter válsztó képernyőre válasszuk ki a titkos ikont, a RUN használatával.
Tartsuk nyomva, majd LE, LE, BAL a Reiko ikon kigyulladásáig. Nyomjuk meg a BLOCK-ot a RUN nyomvatartása mellett.

EGYES JÁTÉKOS PÁLYAVÁLASZTÁSA:

Menjünk be a Practice-be és a kívánt pályát indítsuk el, majd nagyon gyorsan lépjünk is ki belőle. Ezután indítsuk el a single player játékot, mely a kiválasztott pályán fog kezdődni.

EGY KÓDOT GÉPELHETÜNK BE EGYSZERRE A KÖVETKEZŐK KÖZÜL:

Kode #1: 111-111 „Free Weapon" One weapon drops onto the center at the beginning of the match.
Kode #2: 100-100 „Throwing Disabled" No throws or bone-breakers.
Kode #3: 444-444 „Armed and Dangerous" Start off with your weapons drawn.
Kode #4: 666-666 „Silent Kombat" No background music.
Kode #5: 050-050 „Explosive Kombat" Last hit causes loser to explode.
Kode #6: 222-222 „Random Weapons" Start with another weapon at random, rather than default.
Kode #7: 123-123 „No Power ??" Start off with just a bit of energy above „DANGER" level.
Kode #8:555-555 „Many Weapons" Weapons drop all over the stage.
Kode #9: 333-333 „Randper Kombat" No longer works in the home versions.
Kode #10: 060-060 „No Rain" No rain on the Wind World stage.
Kode #11: 002-002 „Weapon Kombat" Both players never drop their weapons.
Kode #12: ???-??? „4 Player Randper Illegal" ???
Kode #13: 012-012 „Noob Saibot Mode" Used for the process of playing as Noob Saibot in the PSX.
Kode #14: 020-020 „Red Rain" Causes it to rain blood at the „Wind World" stage.
Kode #15: 010-010 „Maximum Damage Disabled" No Maximum Damage limit for Combos.
Kode #16: 110-110 „Throwing and Max Damage Disabled" No Throws and Maximum Damage Combo Limit.
Kode #17: 011-011 „Kombat Zone: Goro's Lair" Play at „Goro's Lair" Stage.
Kode #18: 022-022 „Kombat Zone: The Well" Play at „The Well" Stage.
Kode #19: 033-033 „Kombat Zone: Elder Gods" Play at „The Elder Gods" Stage.
Kode #20: 044-044 „Kombat Zone: The Tomb" Play at „The Tomb" Stage.
Kode #21: 055-055 „Kombat Zone: Wind World" Play at „Wind World" Stage.
Kode #22: 066-066 „Kombat Zone: Reptile's Lair" Play at „Reptile's Lair" Stage.
Kode #23: 101-101 „Kombat Zone: Shaolin Temple" Play at „Shaolin Temple" Stage.
Kode #24: 202-202 „Kombat Zone: Living Forest" Play at „Living Forest" Stage.
Kode #25: 303-303 „Kombat Zone: The Prison" Play at „The Prison" Stage.
Kode #26: 001-001 „Unlimited Run" Get an unlimited Run meter.
Kode #27: 313-313 „Kombat Zone: Ice Pit" Play at „Ice Pit" Stage.
Kode #xx: 321-321 Big Head Mode (No actual on-screen text) The characters have over-sized heads.

Dominion

Nyomjuk le az Entert, a kód előtt, majd ujra az Entert:

LUSHEE	több nyersanyag
INFRARED	teljes térkép
COMBUSTION	ellenségek kinyírása
ZIPPPER	gyorsabb építés

Twisted Metal 2

A Sweettooth játékhoz gépeljük be: GLORIOUSICESCREAM az autó kiválasztó képernyőn.

Duke Nukem

Játék közben nyomjuk meg a Backspace + Pagedown -t a teljes lőszerhez és kulcsokhoz.

Tribal Rage

Shift+Ctrl+

R	teljes térkép
V	győzelem
Z	1000 credit

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

REMÉNY

A felhők álmosan kúsztak az alkonyi égen, miközben a lebukó nap izzó lángja vörösbe vonta a hegyek körvonalait. Semmi sem rezzent, minden elcsendesedett, a természet néma tisztelettel adózott annak csodálatos pillanatnak, melyben az áldott fény átadja hatalmát az éjszaka erőinek.

Deyhar megborzongott. Erre a pillanatra várt már hónapok, sőt talán születése óta, és most, amikor elérkezett az idő, megrettent. Az ismeretlen erő és tudás, mely itt lakozik a barlangban oly hatalmas lehet, szinte felfoghatatlan. A legendák évezredek alatt őrizték titkát, s csak hosszas, kitartó kutatás után állhat most itt, a sziklába rejtett kapu előtt, melyet megnyit a mai nap utolsó sugara. Hova vezet vajon az út, amit több mint háromezer éve nem taposott senki? Lélegzet visszafojtva várta, mi történik...

Amikor a vörös fény leomlott a látóhatáron, a komor szikla megrezzent, és egy része pernyeként hullott szét, semmivé foszlott, mintha sosem létezett volna. Már nem volt visszaút, Deyhar tudta, hogy ha most nem lép be, nem is teheti, soha többé...

Úgy érezte magát, mint a gyermek, ki először áll fel, s emeli apró lábát, hogy megtegye első bizonytalan lépését új, ismeretlen világot fedezve fel. Óvatos, nesztelen léptekkel haladt, minden idegszálával figyelve a sötét folyosó titkait. A kanyargó út azonban mintha sehová sem vezetett volna. Úgy érezte órák teltek már el, s csak ment-ment a pislákoló fáklyafényben. Nem félhetett attól, hogy eltévedt, hiszen nem volt egyetlen elágazás sem, mégis biztosan érezte, semmit sem haladt. Megállt és figyelt, de a komor némaságba burkolózott szikla nem adott választ fel nem tett kérdésére. Valamit rosszul csinált, biztosan tudta. Meríts erőt magadból, s megtalálod utadat. Keresd meg a benned rejlő titkokat. Így szól a legenda üzenete, amin már annyit merengett. Most, itt a hegy belsejében, mindennek a közepében és mégis távol mindentől, új értelmet vélt felfedezni a szavak között. Már nem félt, nem remegett többé. Eloltotta a fáklyát, és a finom porral borított talajra tett mindent. Ruháin kívül semmit sem vitt tovább, így indult el ismét a vak sötétben, keresve az ismeretlent, a választ.

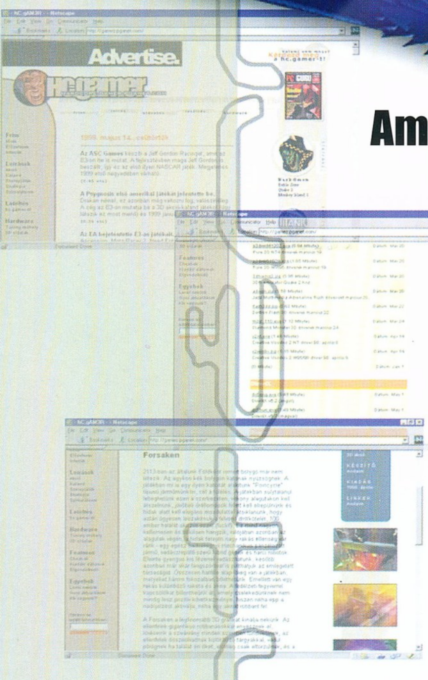
Nem az Őt körülölelő sötét miatt haladt lassan, a lelke mélyéből kiszabaduló érzések szabályozták léptei ritmusát. Egyetlen egyszer sem ütközött a falnak, valahogy legbelül ismerte az Utat. Azt is érezte, amikor megérkezett. Ott volt, mindennek a szívében, szinte körülölelte valami felfoghatatlan erő. Nem látott és mégis tisztán érzékelte, hatalmas teremben áll, melyben nem számít a tér és az idő. A végtelen bölcsesség és a tudás szunnyadt itt a mélyben. Nem volt egyedül. Kezét előre nyújtotta és meg sem lepődött, amikor ujjai finom pikkelyeket érintettek. Tehát igaz. Hirtelen úgy érezte, minden álma valóság, mindig is az volt, csak nem merte elhinni.

Órákig várt, talán napokig. Maga sem tudta. Nem is volt fontos. A termet kékes-zöld derengés világította be, amikor felébredt a több ezer éve nyugvó sárkány. Szemével rögtön azt kutatta, aki megzavarta álmát. Amikor meglátta a törékeny emberi alakot, elmosolyodott. A kérdő tekintettel összefonódva azonban elkomorodott, mert ez alkalommal nem csupán kíváncsiság ébresztette fel. Elmondott és átadott mindent, amit lehetett, többet nem tehetett, hiszen a befogadó tudat és lét szűk korlátokat szabott a rendelkezésére álló erőknek. Az ájult ember látványa régi emlékeket idézett fel, s ugyanazt tette, amit több ezer évvel ezelőtt...

A hajnal élvezettel nyújtózott végig a tájon, könnyű szellővel simítva végig az ébredezőket. A mindent eláraszto fénynek nem tűnt fel a harmatos fűben elnyújtózó harcos, aki maga sem tudta még, hogy a szebb jövő reményét hordozza álmokba menekült lelkében...

Lily

HC.gamer



Amit itt megtalálhatsz:

- Napi szoftver és hardver hírek
- PC GURU aktualitások
- Cikkarchívum
- GURU-s hírek
- Legújabb driverek
- Játék patchek
- Játék cheatek
- Játék demók, letöltések
- Kiemelt 3D részleg
- Végigjátszások
- Ismertetők
- Interjúk
- Elgondolkodó
- Features
- stb.

Naponta frissített website, a PC GURU és a PGANET gondozásában.

pganet

http://gamez.pganet.com/

HARDLINE™ „Suli" AKCIÓ!

www.hardline.hu

109. 900 Ft+Áfa

HARDLINE™ „Suli" konfiguráció:

- Alaplap
- IBM/Cyrix 200 MHz multimédiás processzor
- Mini torony ház
- 16 MB RAM memória
- 1,44 FDD flopy meghajtó
- 1,3 GB HDD merev lemez
- 1 MB VGA videokártya
- 24 x CD-ROM meghajtó
- 16 bit SB kompatibilis hangkártya
- 105 gombos magyar billentyűzet
- 3 gombos egér
- Egérpad
- 50 W-os multimédia hangfal
- 14" SMILE monitor
- Szabadon felhasználható DOS-t tartalmaz
- Igény szerint: OEM Win95: 19.600 Ft+Áfa

Plusz ajándék szoftverek 10.000 Ft értékben!

1.44" floppy lemezegység

- 3.5" méret
- 100% PC kompatibilis
- 250-500 kb/s
- MTBF: 30.000 üzemóra

Plusz ajándék MICsoDA válogatás CD-ROM!

4.190 Ft+Áfa

Destiny PC botkormány

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb
- Kiváló minőség

Plusz 1 ajándék játék CD-ROM!

Bruttó: 2.490 Ft

Hangkártya 16 bit Stereo

- CD minőség
- Full duplex mód
- MPC2 kompatibilis
- Felvétel és lejátszás
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT

2.990 Ft+Áfa

Plusz ajándék Internet Kaluz CD-ROM!

Combat PC játékpad

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus
- 4 tűzgomb

Plusz ajándék játék CD-ROM!

Bruttó: 2.490 Ft

24xCD-ROM

- IDE/ATAPI
- Motoros tálca
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis

9.990 Ft+Áfa

Plusz ajándék Computer Kaluz CD-ROM!

32xCD-ROM

- IDE/ATAPI
- Motoros tálca
- MPC kompatibilis
- DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis

11.990 Ft+Áfa

Plusz ajándék Computer Kaluz CD-ROM!

Faxmodem 33.6K

- 33.600 bps
- Adat, fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT

Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!

8.990 Ft+Áfa

Faxmodem 56K

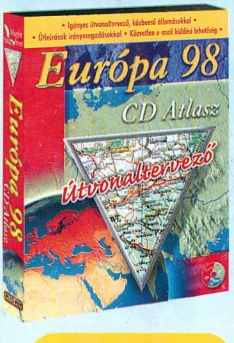
- 56.000 bps
- Adat, fax
- Internet
- Hangposta
- Win3.x, Win95 és NT

Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!

14.500 Ft+Áfa

CYBERSTONE ENTERTAINMENT — Magyar nyelvű CD-ROM újdonságok

www.cyberstone.hu



Megjelent magyar nyelven a világ egyik legjobb Európa útvonaltervező szoftvere!

- 50 európai ország
- 530.000 km ábrázolt úthálózat
- Lépték: 1:300.000
- Útnyilvántartás készítésére felhasználható
- Alternatív megoldásokat is kínál
- Nyomtatható felület

Bruttó: 8990 Ft

Bruttó: 4990 Ft/db

Mindkét szoftver 3 dimenzióban tervez, a LAKÁSTERVEZŐ program akár többszintes házak terveinek elkészítésére is alkalmas, a KERT-TERVEZŐ pedig az ahhoz tartozó kert megtervezésére.

- a két szoftver egymással kompatibilis
- a programban a meglévő tervminták felhasználhatók
- szimultán 2 és 3 dimenziós nézet
- nyomtatási lehetőség
- építési költség és kölcsön törlesztés számítások

Automex® multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com
www.automex.com